

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5507659号
(P5507659)

(45) 発行日 平成26年5月28日 (2014. 5. 28)

(24) 登録日 平成26年3月28日 (2014. 3. 28)

(51) Int. Cl.	F 1
A 6 3 F 13/533 (2014. 01)	A 6 3 F 13/00 2 4 4
A 6 3 F 13/22 (2014. 01)	A 6 3 F 13/00 1 2 6
A 6 3 F 13/45 (2014. 01)	A 6 3 F 13/00 2 1 0

請求項の数 9 (全 36 頁)

(21) 出願番号	特願2012-284073 (P2012-284073)	(73) 特許権者	506113602
(22) 出願日	平成24年12月27日 (2012. 12. 27)		株式会社コナミデジタルエンタテインメント
(62) 分割の表示	特願2011-258173 (P2011-258173) の分割		東京都港区赤坂九丁目7番2号
原出願日	平成23年11月25日 (2011. 11. 25)	(74) 代理人	110000165
(65) 公開番号	特開2013-111483 (P2013-111483A)		グローバル・アイピー東京特許業務法人
(43) 公開日	平成25年6月10日 (2013. 6. 10)	(72) 発明者	山口 隆司
審査請求日	平成24年12月27日 (2012. 12. 27)		東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	山口 健
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
		(72) 発明者	稲住 貴樹
			東京都港区赤坂九丁目7番2号 株式会社 コナミデジタルエンタテインメント内
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲーム制御装置、プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム制御システム

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能をも、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を所定の指示入力部により割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

前記設定手段によって割り当てられた指示入力部が操作されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行され、

前記複数の機能のうち第1の機能は、複数のセグメントのプレイを実行する機能であって、プレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっており、

前記機能選択手段は、前記優先度に従って選択されるべき機能が前記第1の機能であって、かつ前記ポイントによりプレイヤーにとってプレイ対象となるセグメントのプレイが実行できない場合には、前記ポイントにより実行可能な他のセグメントを選択し、選択したセグメントのプレイを実行するものとして前記第1の機能を選択することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 2】

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

10

前記設定手段によって割り当てられた位置が指示されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行され、

前記複数の機能のうちの第 1 の機能は、複数のセグメントのプレイを実行する機能であって、プレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっており、

前記機能選択手段は、前記優先度に従って選択されるべき機能が前記第 1 の機能であって、かつ前記ポイントによりプレイヤーにとってプレイ対象となるセグメントのプレイが実行できない場合には、前記ポイントにより実行可能な他のセグメントを選択し、選択したセグメントのプレイを実行するものとして前記第 1 の機能を選択することを特徴とするゲーム制御装置。

【請求項 3】

20

前記複数のセグメントの各々は、前記ゲームの進行に沿って順にプレイの対象となるように構成されていることを特徴とする、

請求項 1 または 2 に記載されたゲーム制御装置。

【請求項 4】

前記機能選択手段は、前記他のセグメントとして、前記複数のセグメントの中から、実行に伴うポイントの消費量が最も少ないセグメントを選択することを特徴とする、

請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 5】

前記第 1 の機能はさらに、各セグメントのプレイの実行の程度に応じて、セグメントごとのプレイの達成度を算出する機能を含み、

30

前記機能選択手段は、前記達成度に基づいて前記他のセグメントを選択することを特徴とする、

請求項 1 ~ 3 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 6】

前記他のセグメントのプレイを実行するものとして前記第 1 の機能が選択される場合、前記設定手段は、前記第 1 の機能を前記所定の指示入力釦とは異なる所定の第 2 の指示入力釦に割り当てるか、または複数のメニューにおける前記所定の位置とは異なる所定の第 2 の位置に割り当て、

前記第 2 の指示入力釦が操作されるか、または前記第 2 の位置が指示されることで、前記第 1 の機能が実行されることを特徴とする

40

請求項 1 ~ 5 のいずれかに記載されたゲーム制御装置。

【請求項 7】

ゲームの実行を制御するためのプログラムであって、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する手順と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する手順と、

前記選択する手順によって選択された機能を所定の指示入力釦に割り当てるか、または複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる手順と、

50

前記選択する手順によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する手順と、

前記割り当てる手順によって割り当てられた指示入力釦が操作されるか、または前記割り当てる手順によって割り当てられた位置が指示されることで、前記選択する手順によって選択された機能を実行する手順と、

を、コンピュータに実行させ、

前記複数の機能のうちの第1の機能は、複数のセグメントのプレイを実行する機能であって、プレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっており、

前記選択する手順は、前記優先度に従って選択されるべき機能が前記第1の機能であって、かつ前記ポイントによりプレイヤにとってプレイ対象となるセグメントのプレイが実行できない場合には、前記ポイントにより実行可能な他のセグメントを選択し、選択したセグメントのプレイを実行するものとして前記第1の機能を選択する、

プログラム。

【請求項8】

ゲームの実行を制御するためのゲーム制御方法であって、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示するステップと、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を選択し、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択するステップと、

前記選択するステップによって選択された機能を所定の指示入力釦に割り当てるか、または複数のメニューにおける所定の位置に割り当てるステップと、

前記選択するステップによって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更するステップと、

前記割り当てるステップによって割り当てられた指示入力釦が操作されるか、または前記割り当てるステップによって割り当てられた位置が指示されることで、前記選択するステップによって選択された機能を実行するステップと、

を含み、

前記複数の機能のうちの第1の機能は、複数のセグメントのプレイを実行する機能であって、プレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっており、

前記選択するステップは、前記優先度に従って選択されるべき機能が前記第1の機能であって、かつ前記ポイントによりプレイヤにとってプレイ対象となるセグメントのプレイが実行できない場合には、前記ポイントにより実行可能な他のセグメントを選択し、選択したセグメントのプレイを実行するものとして前記第1の機能を選択する、

ゲーム制御方法。

【請求項9】

プレイヤによって操作される通信端末と、前記通信端末とネットワークを介して接続され、プレイヤ固有のプレイヤ識別情報と対応付けてゲームの実行を制御するサーバ装置と、を含むゲーム制御システムであって、

前記サーバ装置は、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを前記通信端末の表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を選択し、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を前記通信端末の所定の指示入力釦に割り当てるか、または複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

前記設定手段によって割り当てられた指示入力釦が操作されるか、または前記設定手段

10

20

30

40

50

によって割り当てられた位置が指示されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行され、

前記複数の機能のうちの第1の機能は、複数のセグメントのプレイを実行する機能であって、プレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっており、

前記機能選択手段は、前記優先度に従って選択されるべき機能が前記第1の機能であって、かつ前記ポイントによりプレイヤにとってプレイ対象となるセグメントのプレイが実行できない場合には、前記ポイントにより実行可能な他のセグメントを選択し、選択したセグメントのプレイを実行するものとして前記第1の機能を選択することを特徴とする、ゲームシステム。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ゲームの実行において画面に表示されるメニューの表示技術に関する。

【背景技術】

【0002】

近年、特定のサービス提供者によるソーシャルネットワーキングサービス（SNS）においてウェブブラウザ上で動作するAPI（Application Programming Interface）などの動作環境を基に作成されるゲーム用アプリケーションによって実行される、いわゆるソーシャルゲーム（Social Game）が普及している。ソーシャルゲームは、不特定多数のプレイヤ間でコミュニケーションをとりながらプレイするオンラインゲームの一種であると言える。プレイヤは、インターネットに接続可能であり、ウェブブラウザが搭載された通信端末を備えていれば、プレイヤは時間と場所を問わずソーシャルゲームを楽しむことができる。上述したソーシャルゲームでは、従来のオンラインゲームよりも、プレイヤ間の交流を図るためのコミュニケーション機能が充実している点が特徴の1つとなっている。ソーシャルゲームでは、例えば、他のプレイヤ（仲間）との協力プレイのほか、仲間との挨拶や連絡など仲間とコミュニケーションを取ることに伴う情報交換、仲間との間のゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換が行なわれている。

20

30

【0003】

上述したソーシャルゲームにおいて、プレイヤに対して所望の機能の実行を促す選択肢を提示するために、ゲームに設けられている複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを、プレイヤが視認できる表示部に表示させることが知られている。例えば、非特許文献1には、「クエスト」、「合戦」、「カード合成」、「ガチャ」といったメニューが表示されているソーシャルゲーム（戦国コレクション（登録商標））が記載されている。いずれかのメニューがプレイヤに選択されると、選択されたメニューに応じた機能（あるいは処理）が実行される。なお、「ガチャ」とは、ゲーム内で利用可能なアイテムをランダムに入手可能なアイテム抽選機能として慣用的に使用されている表現である。

【先行技術文献】

40

【非特許文献】

【0004】

【非特許文献1】アプリSTYLE Vol.5（株式会社イースト・プレス、2011年11月15日発行）、94頁

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、プレイヤに提示される複数のメニューの各々の機能が実行できるか否かについては、プレイヤのゲーム上のポイントに依存するようにゲームが構成されている場合がある。その場合に、プレイヤが選択したメニューに割り当てられている機能が、プレイヤ

50

のゲーム上のポイントによって実行できないときには、プレイヤーはメニューの選択をやり直す必要があり、プレイヤーにとって操作性が悪い。また、プレイヤーのゲーム上のポイントによって複数の機能が実行できるときに、例えばプレイヤーがゲームの内容を熟知していない場合等では、その複数の機能のうちいずれの機能を選択すべきか直ちに分からないことがあり、ゲームを効率的に進行させ難いことがある。

【0006】

本発明は上述した観点に鑑みてなされたもので、プレイヤーが簡易な操作でゲームを効率的に進行させることを可能とするゲーム制御装置、プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム制御システムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明の第1の観点は、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能と、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を所定の指示入力釦に割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

前記設定手段によって割り当てられた指示入力釦が操作されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行されることを特徴とするゲーム制御装置である。

【0008】

このゲーム制御装置では、ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択されたゲーム上の機能が所定の指示入力釦に割り当てられる。そのため、プレイヤーは、同一の指示入力釦を操作することで複数の機能のいずれかを実行できるように構成されている。優先度の設定は任意に採ることができる。例えば、プレイヤーがゲームを円滑に進めることができるように優先度を予め設定することで、プレイヤーは、同一の指示入力釦を操作することのみでゲームを円滑に進めることができる。つまり、このゲーム制御装置によれば、プレイヤーは複雑な操作をすることなく、簡易な操作でゲームを効率的に進行させることができる。

また、このゲーム制御装置によれば、選択された機能に割り当てられたメニューの表示態様が変更される。そのため、プレイヤーは、同一の指示入力釦を操作しつつ、その操作によって実行される機能を認識することができる。

【0009】

本発明の第2の観点は、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能と、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

前記設定手段によって割り当てられた位置が指示されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行されることを特徴とするゲーム制御装置である。

【0010】

このゲーム制御装置では、ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択されたゲ

10

20

30

40

50

ーム上の機能が複数のメニューにおける所定の位置に割り当てられる。そのため、プレイヤーは、複数のメニューにおける同一の位置を指示することで複数の機能のいずれかを実行できるように構成されている。優先度の設定は任意に採ることができる。例えば、プレイヤーがゲームを円滑に進めることができるように優先度を予め設定することで、プレイヤーは、複数のメニューにおける同一の位置を指示することのみでゲームを円滑に進めることができる。つまり、このゲーム制御装置によれば、プレイヤーは複雑な操作をすることなく、簡易な操作でゲームを効率的に進行させることができる。

また、このゲーム制御装置によれば、選択された機能に割り当てられたメニューの表示態様が変更される。そのため、プレイヤーは、同一の位置を指示しつつ、その指示操作によって実行される機能を認識することができる。

10

【0011】

なお、「ゲームで実行される機能」には、コマンド、イベント、ミニゲームの実行等も含まれてよい。「ポイント」には、プレイヤーが保持する金銭、ゲーム上でプレイヤーが利用可能な仮想通貨を含みうる。

【0012】

上記ゲーム制御装置において、前記変更手段は、前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューに対応付けられた位置に、所定のマークを表示してもよい。

プレイヤーは、所定のマークを視認することによって、表示態様が変更されたメニューが容易に分かるようになる。選択された機能が所定の指示入力釦に割り当てられる場合、所定のマークの好ましい一例は、その指示入力釦を特定する文字、数字、記号、符号、しるし、標章、図案等である。これにより、プレイヤーは操作すべき指示入力釦を直ちに認識できる。例えば、指示入力釦がテンキーのうちの「5キー」である場合には、所定のマークは数字の「5」であってよい。

20

所定のマークの表示位置は、メニューが表示部において所定の表示領域をもって表示されている場合には、その表示領域内の任意の位置、あるいはその表示領域外の近傍の位置であってよいが、これに限られない。マークの表示位置がメニューに対応付けられた位置であれば、マークの表示位置はメニューの位置と近接していなくてもよい。

【0013】

上記ゲーム制御装置において、前記変更手段は、前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューを強調表示してもよい。

30

プレイヤーは、強調表示されたメニューを視認することで、選択された機能を素早く、かつ明確に分かるようになる。強調表示の態様は任意に採ることができるが、例えば、メニューの表示を点滅させること、メニューの表示サイズを通常よりも大きくすること、あるいはメニューの色を変更することであってよい。

【0014】

上記ゲーム制御装置において、前記複数の機能の実行によって消費される前記ポイントの量、および/または前記ポイントの種類が、機能ごとに異なってもよい。

プレイヤーのゲーム上のポイントの量および/または種類が機能ごとに異なるゲームの場合には特に、プレイヤーにとって、自らのゲーム上のポイントによって複数のメニューのうちいずれのメニューに割り付けられた機能が実行可能であるのか予測しづらい、あるいは複数の機能が実行可能である場合にいずれの機能を実行すべきであるのか分かりづらい。このゲーム制御装置は、プレイヤーのゲーム上のポイントによって実行でき、かつゲーム上の優先度に応じてプレイヤーが選択すべきメニューを推奨するため、上述したゲームの場合に特に好適である。

40

【0015】

上記ゲーム制御装置において、前記複数の機能のうちの第1の機能は、複数のセグメントのプレイを実行する機能であって、プレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっており、前記機能選択手段は、前記優先度に従って選択されるべき機能が前記第1の機能であって、かつ前記ポイントによりプレイヤーにとってプレイ対象となるセグ

50

メントのプレイが実行できない場合には、前記ポイントにより実行可能な他のセグメントを選択し、選択したセグメントのプレイを実行するものとして前記第1の機能を選択してもよい。

【0016】

複数のセグメントのプレイによってゲーム上の第1の機能が構成されており、かつプレイの実行に伴うポイントの消費量がセグメントごとに異なっている場合に、第1の機能の中に、プレイヤーのゲーム上のポイントによって実行可能なセグメントのプレイと実行可能でないセグメントのプレイとが混在している場合がある。ここで、プレイヤーのゲーム上のポイントによって現在プレイ対象となるセグメントのプレイが実行できないときには、プレイヤーは、実行可能なセグメントのプレイを実行する操作を行う必要が生じうる。従来、この操作は、実行可能なセグメントを1つずつ検索し、実行可能なセグメントの中から1つのセグメントを選択する操作を要し、プレイヤーにとって不便であった。それに対し、このゲーム制御装置では、プレイヤーのゲーム上のポイントによって実行可能な他のセグメント（現在プレイ対象となるセグメント以外の1つのセグメント）のプレイが第1の機能として自動的に選択される。そのため、複数のセグメントのプレイによってゲーム上の1つの機能が構成されているときのプレイヤーの操作性が向上する。

10

【0017】

上記ゲーム制御装置において、前記複数のセグメントの各々は、前記ゲームの進行に沿って順にプレイの対象となるように構成されてもよい。このとき、プレイヤーにとってプレイ対象となるセグメントはゲームが最も進行したセグメントとなる。この場合、プレイヤーは、最も進行したセグメントのプレイが自らのゲーム上のポイントで実行できない場合には、既に過去にプレイしたことがある他のセグメントのプレイを行うようにすることができる。

20

【0018】

上記ゲーム制御装置において、前記機能選択手段は、前記他のセグメントとして、前記複数のセグメントの中から、実行に伴うポイントの消費量が最も少ないセグメントを選択してもよい。これにより、第1の機能が選択されて実行される場合に、プレイヤーにとって、自らのゲーム上のポイントの消費量を極力抑制できるという利点がある。

【0019】

上記ゲーム制御装置において、前記第1の機能はさらに、各セグメントのプレイの実行の程度に応じて、セグメントごとのプレイの達成度を算出する機能を含み、前記機能選択手段は、前記達成度に基づいて前記他のセグメントを選択してもよい。

30

これにより、第1の機能が選択され、かつ第1の機能が実行される場合に、プレイヤーは、自らのゲーム上の各セグメントのプレイの達成度に応じた、望ましいセグメントのプレイを実行することができる。なお、達成度の値に応じたセグメントの選択は適宜行われてよい。例えば、達成度が最も低いセグメントが選択されるように設定されている場合には、プレイヤーにとって、達成度が低いセグメントの底上げを図ることができる。達成度が最も高いセグメントが選択されるように設定されている場合には、プレイヤーにとって、既に高い達成度のセグメントを例えば100%の達成度（つまり、そのセグメントをクリアする達成度）にすることができ、プレイヤーにとって達成感が得られる。

40

なお、達成度とは、特定のセグメントにおけるプレイヤーのプレイの進行度合いを示す値、あるいは、特定のセグメントにおいてプレイヤーに課せられたゲーム上のミッションの達成度合いを示す値である。

【0020】

上記ゲーム制御装置において、前記他のセグメントのプレイを実行するものとして前記第1の機能が選択される場合、前記設定手段は、前記第1の機能を前記所定の指示入力部とは異なる所定の第2の指示入力部に割り当てるか、または複数のメニューにおける前記所定の位置とは異なる所定の第2の位置に割り当て、前記第2の指示入力部を操作されるか、または前記第2の位置が指示されることで、前記第1の機能が実行されてもよい。

このゲーム制御装置では、現在プレイ対象となるセグメントが第1の機能として選択さ

50

れる場合と、そのセグメント以外の他のセグメントが第1の機能として選択される場合とで、第1の機能を実行するための指示入力釦の位置、または第1の機能を実行するためのメニューの位置が変更される。そのため、プレイヤーは、第1の機能が推奨されているときに、その第1の機能の実行対象が現在プレイ対象のセグメントであるか否かを、容易に認識することができる。

【0021】

本発明の第3の観点は、ゲームの実行を制御するためのプログラムであって、
ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する手順と、
前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する手順と、
前記選択する手順によって選択された機能を所定の指示入力釦に割り当てる手順と、
前記選択する手順によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する手順と、
前記割り当てる手順によって割り当てられた指示入力釦が操作されることで、前記選択する手順によって選択された機能を実行する手順と、
を、コンピュータに実行させるためのプログラムである。

10

【0022】

本発明の第4の観点は、ゲームの実行を制御するためのプログラムであって、
ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示する手順と、
前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する手順と、
前記選択する手順によって選択された機能を複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる手順と、
前記選択する手順によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する手順と、
前記割り当てる手順によって割り当てられた位置が指示されることで、前記選択する手順によって選択された機能を実行する手順と、
を、コンピュータに実行させるためのプログラムである。

20

30

【0023】

コンピュータは、例えばネットワークサーバ、大型計算機等であってよい。また、このプログラムは、DVD-ROMやCD-ROM等のコンピュータが読み取り可能な情報記憶媒体に格納されてもよい。

【0024】

本発明の第5の観点は、ゲームの実行を制御するためのゲーム制御方法であって、
ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示するステップと、
前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択するステップと、
前記選択するステップによって選択された機能を所定の指示入力釦に割り当てるステップと、
前記選択するステップによって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更するステップと、
前記割り当てるステップによって割り当てられた指示入力釦が操作されることで、前記選択するステップによって選択された機能を実行するステップと、
を含む。

40

50

【0025】

本発明の第6の観点は、ゲームの実行を制御するためのゲーム制御方法であって、ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを表示部に表示するステップと、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択するステップと、

前記選択するステップによって選択された機能を複数のメニューにおける所定の位置に割り当てるステップと、

前記選択するステップによって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更するステップと、

前記割り当てるステップによって割り当てられた位置が指示されることで、前記選択するステップによって選択された機能を実行するステップと、

を含む。

【0026】

本発明の第7の観点は、プレイヤーによって操作される通信端末と、前記通信端末とネットワークを介して接続され、プレイヤー固有のプレイヤー識別情報と対応付けてゲームの実行を制御するサーバ装置と、を含むゲーム制御システムである。

上記ゲーム制御システムにおいて、サーバ装置は、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを前記通信端末の表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を所定の指示入力釦に割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

前記設定手段によって割り当てられた指示入力釦が操作されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行されることを特徴とする。

【0027】

本発明の第8の観点は、プレイヤーによって操作される通信端末と、前記通信端末とネットワークを介して接続され、プレイヤー固有のプレイヤー識別情報と対応付けてゲームの実行を制御するサーバ装置と、を含むゲーム制御システムである。

上記ゲーム制御システムにおいて、サーバ装置は、

ゲームで実行される複数の機能であって各機能の実行に伴ってプレイヤーのゲーム上のポイントが消費される複数の機能の各々が割り当てられた複数のメニューを前記通信端末の表示部に表示する表示手段と、

前記複数の機能の中で、前記ポイントによって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、前記ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能選択手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能を複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる設定手段と、

前記機能選択手段によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する変更手段と、を備え、

前記設定手段によって割り当てられた位置が指示されることで、前記機能選択手段によって選択された機能が実行されることを特徴とする。

【発明の効果】

【0028】

本発明のゲーム制御装置、プログラム、ゲーム制御方法、ゲーム制御システムによれば、プレイヤーが簡易な操作でゲームを効率的に進行させることができる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0029】

【図1】実施形態のゲームシステムの基本構成を示す図。

【図2】実施形態の通信端末の外観の例を示す図。

【図3】実施形態の通信端末の構成を示すブロック図。

【図4】実施形態のゲームサーバの構成を示すブロック図。

【図5】実施形態のデータベースサーバの構成を示すブロック図。

【図6】データベースサーバに含まれるプレイヤーデータベースの構成例を示す図。

【図7】実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図。

10

【図8】トップページを表示する通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図9】プレイヤーがスカウト機能を実行するときの通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図10】プレイヤーがスカウト機能を実行するときの通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図11A】プレイヤーが強化機能を実行するときの通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図11B】プレイヤーが強化機能を実行するときの通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図12】プレイヤーが試合機能を実行するときの通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図13】プレイヤーが抽選機能を実行するときの通信端末の表示画面の一例を示す図。

【図14】実施形態におけるゲームの例のポイント等の変動要因の一例を示す図。

【図15】通信端末におけるメニューの表示形態の変更例を示す図。

20

【図16】通信端末におけるメニューの表示形態の変更例を示す図。

【図17】実施形態のゲームサーバの主要な処理の一例を示すフローチャート。

【図18】メニューの表示形態についての実施形態の変形例を示す図。

【図19】メニューの表示形態についての実施形態の変形例を示す図。

【図20】メニューの表示形態についての実施形態の変形例を示す図。

【図21】実施形態のゲームサーバの主要な処理の変形例を示すフローチャート。

【図22】メニューの表示形態についての実施形態の変形例を示す図。

【図23】実施形態のゲームサーバの主要な処理の変形例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0030】

30

(1) ゲームシステムの構成

図1は、実施形態のゲームシステムのシステム構成例を示している。図1に示すように、このゲームシステムは、例えばインターネットなどの通信網NW（ネットワーク）に接続可能な通信端末10a, 10b, 10c, ...と、通信網NWに接続されているゲームサーバ20と、データベースサーバ30とによって構成されている。各通信端末10a, 10b, 10c, ...はそれぞれ、個々のプレイヤーによって操作される端末であり、例えば、携帯端末、スマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、パーソナルコンピュータ、双方向の通信機能を備えたテレビジョン受像機（いわゆる多機能型のスマートテレビも含む。）などの通信端末である。なお、以下の説明において、各通信端末10a, 10b, 10c, ...に共通して言及するときには、通信端末10と表記する。このゲームシステムでは、ゲーム用アプリケーションとしてウェブブラウザ上で動作可能なアプリケーションがゲームサーバ20に実装されている。

40

通信端末10は、ゲームサーバ20によって提供されるウェブページを表示可能なウェブブラウザを備えており、プレイヤーは、通信端末10をウェブページ上で操作してゲームを実行する。データベースサーバ30は、ゲームを実行する上での後述する様々な情報を格納しており、それらの情報の読み書きのためにゲームサーバ20と例えば有線で接続される。

【0031】

また、図1には図示していないが、ゲームサーバ20とは別に各通信端末10のプレイヤーを認証するための認証サーバを設けてもよい。また、多くの通信端末10からのアクセ

50

スを受け入れるために複数のゲームサーバ20を設ける場合は、その複数のゲームサーバ20間の負荷を調整するためのロードバランスを設けてもよい。また、ゲームサーバ20は単一のサーバ装置として構成してもよいが、機能を分散させた複数のサーバ装置として構成してもよい。

データベースサーバ30は、ゲームを実行する上での後述する様々な情報を格納しており、それらの情報の読み書きのためにゲームサーバ20と例えば有線で接続される。

【0032】

(2) 通信端末の構成

図2及び図3を参照して通信端末10について説明する。

図2は、通信端末10の外観の例を示す図であって、(a)は、例えば折り畳み式の携帯端末(携帯電話機)などの釦入力方式の通信端末を例示したものであり、(b)は、例えばスマートフォンなどのタッチパネル入力方式の通信端末を例示したものである。図3は、通信端末10の内部構成を示すブロック図である。

図3に示すように、通信端末10は、CPU(Central Processing Unit)11、ROM(Read Only Memory)12、RAM(Random Access Memory)13、画像処理部14、指示入力部15、表示部16、及び、信号送受信部としての無線通信インタフェース部17を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス18が設けられている。

【0033】

CPU11は、ROM12内のウェブブラウザをRAM13にロードして実行する。そして、CPU11は、指示入力部15等によってプレイヤーに入力されるURL(Uniform Resource Locator)の適切な指定に基づき、無線通信インタフェース部17を介して、ゲームサーバ20からウェブページを表示するためのデータ、すなわち、HTML(HyperText Markup Language)文書や当該文書と関連付けられた画像などのオブジェクトのデータ(以下、総称して適宜「HTMLデータ」と表記する。)を無線通信インタフェース部17を介して取得し、そのHTMLデータを解釈する。なお、通信端末10には、ウェブブラウザのブラウザ機能を拡張するための様々なプラグインが実装されていてよい。

なお、HTMLデータの取得に当たって、CPU11は、予め登録されたプレイヤーID(プレイヤー識別情報)、あるいは指示入力部15を介して入力されるプレイヤーIDを含むアクセス要求メッセージを、無線通信インタフェース部17を介してゲームサーバ20へ通知する。

【0034】

ウェブブラウザは、画像処理部14を介して、取得したHTMLデータに基づき、ゲームサーバ20から提供されるウェブページを表示部16に表示する。また、ウェブブラウザは、プレイヤーが指示入力部15の操作によってウェブページ上のハイパーリンク(Hyperlink)またはメニューが選択されると、その選択に応じたウェブページを表示するための新たなHTMLデータの送信(つまり、ウェブページの更新)をゲームサーバ20へ要求する。

【0035】

画像処理部14は、HTMLデータの解析結果としてCPU11から与えられる表示用画像データに基づいて、表示部16にウェブページを表示する。表示部16は、例えば、マトリクス状に画素単位で配置された薄膜トランジスタを含むLCD(Liquid Crystal Display)モニタであり、表示用画像データに基づいて薄膜トランジスタを駆動することでウェブページの画像を表示画面16aに表示する。

【0036】

通信端末10が釦入力方式の通信端末(図2(a))である場合、指示入力部15は、プレイヤーの操作入力を受け入れるための方向指示釦と決定釦などの複数の指示入力釦を含む釦群15a、及び、テンキーなどの複数の指示入力釦を含む釦群15bを備え、各釦の押下(操作)入力を認識してCPU11へ出力するためのインタフェース回路を含む。例えば、方向指示釦は、表示部16に表示されているウェブページをスクロールして表示す

10

20

30

40

50

ることをCPU 11へ指示するために設けられる。また、決定釦は、例えばウェブページ上で複数のハイパーリンクまたはメニューが表示されるときに、アクティブ表示（例えば強調表示）されている1つのハイパーリンクまたはメニューをプレイヤーが選択することをCPU 11へ指示するために設けられる。なお、通信端末10を小型の携帯端末によって構成する場合には、これらの釦は、プレイヤーが通信端末10を片手で保持したままその親指で操作（クリック）しやすいように、通信端末10の前面に配置されていることが好ましい。図2（a）に示す例では、釦群15bは、釦群15aの下方に配置され、「0」～「9」、「*」、「#」（テンキー）が表記された複数の指示入力釦を含む。

【0037】

通信端末10がタッチパネル入力方式の通信端末（図2（b））である場合、指示入力部15は、主として表示画面16aに指先あるいはペンで触れることによるタッチパネル方式の入力を受け付ける。タッチパネル入力方式は、静電容量方式などの公知の方式でよい。なお、図2（b）に示すように、通信端末10がタッチパネル入力方式の場合であっても釦群15aが設けられる場合もある。

10

【0038】

通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューの選択操作は、例えば通信端末10が携帯端末である場合には、方向指示釦の押下操作によってメニューを選択し、決定釦の押下操作によって、選択したメニューを確定することによって行われる。また、選択操作は、例えば通信端末10がタッチパネル入力方式の場合には、ウェブページが表示されている表示画面16a上のメニューの位置を指あるいはペンで指示（タッチ操作）することによって行われる。

20

【0039】

（3）ゲームサーバの構成

図4を参照してゲームサーバ20の構成について説明する。

ゲームサーバ20は、例えば階層構造の複数のウェブページからなるゲームのウェブサイト进行管理しており、通信端末10に対してゲームのウェブサービスを提供する。図4に示すように、ゲームサーバ20は、CPU 21、ROM 22、RAM 23、データベース（DB）アクセス部24、及び、無線通信インタフェース部25を備えており、各部間の制御信号あるいはデータ信号を伝送するためのバス26が設けられている。なお、ゲームサーバ20は、ハードウェアに関しては汎用のウェブサーバと同一の構成をとることができる。

30

【0040】

ROM 22には、クライアントである通信端末10のウェブブラウザに対してHTML文書や画像などのオブジェクトの表示（ウェブページの表示）のサービスを提供するアプリケーションプログラムが格納されている。ROM 22には、アプリケーションプログラム以外にもCPU 21によって参照される各種データが格納されている。

CPU 21は、ROM 22内のゲームプログラムをRAM 23にロードして実行し、無線通信インタフェース部25を介して、各種の処理を行う。

【0041】

例えば、CPU 21は、無線通信インタフェース部25を介して、HTMLデータを通信端末10宛に送信する。なお、ゲームサーバ20が通信端末10のプレイヤーの認証処理を行う場合には、CPU 21はその認証処理を行う。

40

CPU 21は、通信インタフェース部を介して、通信端末10で表示されるウェブページ上でプレイヤーにより選択されたハイパーリンクまたはメニューに応じた処理を行う。その処理は、例えば、新たなHTMLデータの送信、または、ゲームサーバ20内の演算処理あるいはデータ処理などを含む。

データベースアクセス部24は、CPU 21がデータベースサーバ30に対してデータの読み書きを行うときのインタフェースである。

【0042】

（4）データベースサーバの構成

50

データベースサーバ30は、大容量のハードディスク装置やRAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks) 等の形態の装置等、汎用ストレージで実現できる。データベースサーバ30内の各データベースは、ゲームサーバ20のデータベースアクセス部24を介してCPU21からのデータの読み書きが可能となるように構成されている。

図5に、データベースサーバ30の構成の一例を示す。図5に示すように、データベースサーバ30は、プレイヤーデータベース31と、ゲーム結果データベース32とを備える。

【0043】

本実施形態のゲームサーバ20によって実現されるゲームのタイプは特に限定されるものではないが、以下では、実施形態の説明の便宜上、ゲームサーバ20によって実現されるゲームの一例として、野球形式のデジタルカードゲームを採り上げる。

野球形式のデジタルカードゲームは、プレイヤーが野球選手(後述するプレイヤーキャラクタ)に対応する選手カードを収集することによって自らのチームを作り上げ、他のプレイヤーのチームと野球の対戦する、あるいは技能レベルごとの野球のリーグ戦を戦うように構成されているゲームである。野球形式のデジタルカードゲームには、自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索するスカウト機能や、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選機能、あるいは2人の選手(プレイヤーキャラクタ)を一体化して一方の選手の能力を上昇させる強化機能等が設けられている。

野球形式のデジタルカードゲームに実装されている各機能については、後述する。

【0044】

図6に、上述した野球形式のデジタルカードゲームにおいて適用されるプレイヤーデータベース31の一例を示す。この例では、プレイヤーデータベース31は、プレイヤーID(プレイヤー識別情報)ごとに、表示名/表示画像、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、選手数、所持コイン、仲間のプレイヤーID、保有アイテム、及びキャラクタデータの各項目についての情報を含む。プレイヤーデータベース31に含まれる情報は、ゲームサーバ20によって逐次更新されうる。

【0045】

以下の説明では、プレイヤーデータベース31に含まれるプレイヤーID、あるいはプレイヤーを特定する表示名(後述する)ごとのデータを総称してプレイヤーデータという。プレイヤーデータを構成する各項目のデータは、以下のとおりである。

・表示名/表示画像

ゲームの実行時に通信端末10にプレイヤーを特定するために表示される表示名及び表示画像である。表示名はプレイヤーによって予め指定される所定長以下のテキストであり、表示画像は例えばプレイヤーによって予め選択されるアバタ画像である。表示名は、ゲームサーバ20によって提供されるネットワーク環境(あるいはゲームコミュニティ)上でプレイヤーを特定する名称である。

・技能レベル

ゲーム上のプレイヤーの技能レベルを示すデータである。例えばLv1(レベル1)からLv100(レベル100)までの範囲のレベル値である。

・行動ポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、例えばプレイヤーIDに対応するプレイヤーによるゲーム上のスカウトを行う上で必要となるポイントである。行動ポイントは、スカウトを行うことで低減し、所定の時間が経過する毎に回復(増加)する値である。

・運営ポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、例えばプレイヤーIDに対応するプレイヤーによるゲーム上の対戦を行う上で必要となるポイントである。運営ポイントは、他のプレイヤーとの対戦等によって低減し、所定の時間が経過する毎に回復(増加)する値である。

・強化ポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、例えばプレイヤーIDに対応するプレイ

10

20

30

40

50

ヤによるプレイヤーキャラクタの強化（後述する一体化処理）を行う上で必要となるポイントである。強化ポイントは、プレイヤーキャラクタの強化を行うことで低減し、他のプレイヤーとの対戦で勝利するか、あるいは所定の時間が経過する毎に回復（増加）する値である。

- ・エールポイント

上記野球形式のデジタルカードゲームにおいて、仲間のプレイヤーへ応援メッセージの送信することでプレイヤーが取得するポイントである。

- ・選手数

プレイヤーが保有する選手カードの数である。選手数は、スカウト機能や強化機能の実行によって増減する。選手数の最大値（例えば、60）は予め規定されている。

- ・所持コイン

プレイヤーIDに対応するプレイヤーがゲーム上で有料機能を利用するときに必要なゲーム上の仮想通貨（コイン）の所持額である。所持コインは、プレイヤーがゲーム上で有料機能を利用したときに消費（低減）し、プレイヤーが、サービス提供者等に所定の方法で実際の金銭を支払うことでその支払額に応じて増加する。

- ・仲間

対象とするプレイヤーIDの仲間である他のプレイヤーIDのデータである。

- ・保有アイテム

上記野球形式のデジタルカードゲームの場合、保有アイテムは、対象となるプレイヤーIDに対応するプレイヤーが保持する選手カードについての画像を含むデータである。

- ・キャラクタデータ

ゲームについてのプレイヤーキャラクタの情報を含むデータである。プレイヤーキャラクタは、ゲームの性質によって多様な情報を含みうるが、野球形式のデジタルカードゲームの場合を例に挙げれば、選手カードに1対1に対応するゲーム上の選手を意味する。プレイヤーキャラクタの情報は、プレイヤーキャラクタ（選手）の能力値（能力パラメータ）が項目ごとに記述された情報である。例えば、図6に示すように、項目として「打力」、「走力」、「守備力」等の各々の各能力値が含まれてもよい。なお、プレイヤーがプレイヤーIDを取得した時点では、キャラクタデータは所定のデフォルトのデータを含むものとなっている。

- 【0046】

図5に戻り、ゲーム結果データベース32は、ゲームサーバ20からのアクセスに基づき、ゲームサーバ20によって実行されたゲーム結果に関する情報を記憶、更新する。ゲーム結果に関する情報は、ゲームの性質によって多様な情報を含みうる。野球形式のデジタルカードゲームの場合を例に挙げれば、ゲーム結果に関する情報は、異なるプレイヤーID同士の対戦の結果（スコア等）、特定の技能レベルの複数のプレイヤーIDの間のリーグ戦の結果（スコア、ランキング等）などを含む。

- 【0047】

（5）ゲーム制御装置における各機能の概要

本実施形態では、ゲームサーバ20及びデータベースサーバ30によってゲーム制御装置が構成されている。以下では、上述した野球形式のデジタルカードゲームが適用される場合を例として、本実施形態のゲーム制御装置で実現される機能について、図7を参照して説明する。図7は、本実施形態のゲーム制御装置で主要な役割を果たす機能を説明するための機能ブロック図である。

なお、以下の説明において、通信端末10に表示されるウェブページ上で表示されるメニュー、マーク等はウェブページ上で所望の位置に配置されるものであって、通信端末10で視認されるメニュー、マーク等の表示画面上の位置は、プレイヤーの方向指示釦によるウェブページのスクロール操作によって変化しうる。

- 【0048】

登録手段51は、例えば通信端末10に提供するウェブページ上での通信端末10への適切な操作入力に基づいてプレイヤーの要求を認識し、登録処理を行う。この場合の登録手

10

20

30

40

50

段 5 1 は、例えば以下のとおり実行される。ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、無線通信インタフェース部 2 5 を介して通信端末 1 0 から登録要求メッセージを受信する。登録要求メッセージは、ゲームサーバ 2 0 から提供されるウェブページ上での通信端末 1 0 に対する所定の操作（例えば、所定のメニューの選択操作、テキスト入力等）によって自動的に生成されるように、ウェブページが構成されていてもよい。登録要求メッセージには、送信元の通信端末 1 0 を特定するための情報（例えば IP アドレス、メールアドレス等）が含まれていてもよく、あるいは、プレイヤーが既に同一のサービス提供者による他のゲームを利用している場合には、そのプレイヤー ID が含まれていてもよい。

CPU 2 1 は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにプレイヤー ID が含まれていない場合には、プレイヤー ID を新規に発行してそのプレイヤー ID の登録処理を行った後、登録処理が完了した旨のメッセージを通信端末 1 0 へ送信する。CPU 2 1 は、登録要求メッセージを受信し、登録要求メッセージにプレイヤー ID が含まれている場合には、そのプレイヤー ID の登録処理を行った後、登録処理が完了したことを示す登録完了メッセージを通信端末 1 0 へ送信する。

登録が完了すると、CPU 2 1 は、所定のデフォルトのデータ（登録時点では、仲間や保有アイテムはなく、キャラクタデータとして所定の初期値が記述されている。）が記述された新規のプレイヤー ID についてのプレイヤーデータを、プレイヤーデータベース 3 1 に格納する。

【 0 0 4 9 】

登録手段 5 1 はまた、プレイヤー ID に基づく申請を契機として当該プレイヤー ID を他のプレイヤー ID と関係付けて登録してもよい。すなわち、登録手段 5 1 は、プレイヤー ID に基づく申請を契機として、他のプレイヤー ID を「仲間」として登録する。なお、以下の説明では、プレイヤー ID が仲間の関係にあることと、対応するプレイヤーが仲間の関係にあることとは、同義である。

この場合の登録手段 5 1 は例えば、以下のとおり実行される。ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、無線通信インタフェース部 2 5 を介して、あるプレイヤー ID に対応するプレイヤーの通信端末 1 0 から、仲間になりたいプレイヤー ID（あるいは、対応する表示名）を指定した申請メッセージ（申請）を受け付ける。この申請メッセージの送信は、プレイヤーの通信端末 1 0 に提供されるウェブページの機能として予め設定されている。CPU 2 1 は、申請メッセージを受け付けると、申請メッセージに含まれるプレイヤー ID に基づくアクセスがあったタイミングで、そのプレイヤー ID に対応する通信端末 1 0 宛に、他のプレイヤー ID に基づく申請を承認するか否かを返信することを要求するためのウェブページを表示させる HTML データを送信する。その申請を承認することが返信されれば、CPU 2 1 は、両者を仲間として登録する。具体的には、CPU 2 1 は、プレイヤーデータベース 3 1 内の対応する 2 つのプレイヤー ID のプレイヤーデータの「仲間」の箇所（図 6 参照）にデータを書き込む。

【 0 0 5 0 】

ゲーム進行手段 5 2 は、通信端末 1 0 に対するプレイヤーの操作に応じて、通信端末 1 0 に表示されるウェブページを逐次更新するための HTML データを送信することで、ゲームを進行させる。前述したように、野球形式のデジタルカードゲーム（以下、適宜単に「ゲーム」と略記する。）の例では、ゲームを進行させる上で以下の機能が設けられている。

- ・スカウト機能：自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索する機能
- ・強化機能： 2 人以上の選手を一体化して一方の選手の能力を上昇させる機能
- ・試合機能： 他のプレイヤーのチームと野球の対戦する機能
- ・抽選機能： 抽選によって選手カードを入手することを可能とする機能

【 0 0 5 1 】

図 7 に示したように、ゲーム進行手段 5 2 は、ゲーム機能表示手段 5 2 1、スカウト実行手段 5 2 2、強化実行手段 5 2 3、試合実行手段 5 2 4、及び抽選実行手段 5 2 5 を含む。スカウト実行手段 5 2 2、強化実行手段 5 2 3、試合実行手段 5 2 4、及び抽選実行

10

20

30

40

50

手段525はそれぞれ、ゲームにおいて、スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能を実行する。

なお、ゲーム進行手段52を実行するに当たり、ゲームサーバ20のCPU21は、ウェブページ上に表示される各メニューに、ゲームを進行させるためのいずれかの機能を予め割り当てている。そして、CPU21は、通信端末10においてウェブページ上のメニューが選択されたときに、選択されたメニューについての情報を通信端末10から受信し、受信した情報に基づいて、選択されたメニューに割り当てられた機能を実行する。

【0052】

ゲーム機能表示手段521は、ゲームで実行される複数の機能が各々割り当てられた複数のメニューを通信端末10に表示させる。具体的には、CPU21は、複数のメニューを含むウェブページを表示するためのHTMLデータを生成して通信端末10宛に送信する。後述するように、ゲームでは、スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能の各機能の実行に伴ってゲーム上のポイントが消費される。

【0053】

ゲーム機能表示手段521によって通信端末10に表示されるゲームのトップページの例を図8に示す。このトップページは、個々のプレイヤーIDに応じたウェブページで構成される。図8に例示されるトップページは、プレイヤーデータ表示領域、選手画像表示領域及び基本メニュー表示領域を含む。

プレイヤーデータ表示領域は、対象となるプレイヤーIDのプレイヤーデータに含まれる、技能レベル、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、選手数、仲間の各項目のデータ(図6参照)が表示される領域である。なお、プレイヤーデータ表示領域に表示される項目で、X/Yの形式で表記されているポイントまたは数は、Xがプレイヤーの保有するポイントまたは数であり、Yがそのポイントまたは数の最大値であることを示す。例えば、選手数が「40/60」と表記されていれば、プレイヤーが保有する選手数が40人であり、最大で保有可能な選手数が60人であることを示す。

選手画像表示領域は、対象となるプレイヤーIDのプレイヤーデータに含まれる所定位置の選手カード(例えば、チームの主力打者に相当するプレイヤーキャラクタの選手カード、あるいはプレイヤーデータ内で最初に順序付けられたプレイヤーキャラクタに対応する選手カード)の画像データが表示される領域である。

基本メニュー表示領域は、野球形式のデジタルカードゲームに設けられる複数の機能(スカウト機能、強化機能、試合機能、抽選機能、オーダー機能)に対応した基本メニューとして、「スカウト」、「強化」、「試合」、「抽選」、「オーダー」の各メニューm1~m5が表示される領域である。つまり、ゲームで実行される複数の機能が各々割り当てられた複数のメニューが、通信端末10に表示されるウェブページの所定の位置にそれぞれ配置される。なお、オーダー機能は、プレイヤーの指示の下、プレイヤーキャラクタのオーダーの入れ替え、控えのプレイヤーキャラクタとの交替等を実行する機能である。

【0054】

例えば図8に示すトップページをプレイヤーの通信端末10に表示する場合について、ゲーム機能表示手段521は以下のようにして実現される。ゲームサーバ20のCPU21は、データベースアクセス部24を介してユーザデータベース31にアクセスし、プレイヤーデータ表示領域に含まれる各項目のデータと、選手画像表示領域に表示すべき選手カードの画像データを読み出す。次にCPU21は、図8に示したトップページが構成されるようにHTMLデータを生成し、通信端末10宛に送信する。生成されるHTMLデータは、プレイヤーごと(つまり、プレイヤーIDごと)に異なるものとなる。通信端末10は、受信したHTMLデータを解釈してトップページの画像を表示部16(表示画面16a)に表示する。

【0055】

スカウト実行手段522、強化実行手段523、試合実行手段524、及び抽選実行手段525は、通信端末10に表示されたメニューに対するプレイヤーの選択操作に応じて、それぞれスカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能の各機能を実行する。好まし

10

20

30

40

50

くは、各機能が実行された場合、機能ごとに細分化された複数のメニューを含む新たなウェブページが表示されるように、階層的に各機能が実行される。

【 0 0 5 6 】

[スカウト機能]

前述したように、スカウト実行手段 5 2 2 は、プレイヤーが自らのチームを作り上げていくために選手カードを探索できるようにするスカウト機能を実行する。

図 9 及び図 1 0 は、スカウト機能が実行された場合に通信端末 1 0 に表示されるウェブページの例を示す。図 9 は、トップページにおいてスカウトメニューが選択操作されたときのウェブページの表示例である。図 1 0 は、図 9 に示す画面において「エリア一覧へ」と表示されたメニュー m 1 1 が選択操作されたときのウェブページの表示例である。

10

【 0 0 5 7 】

図 9 に例示するウェブページでは、表示領域 1 0 0 において、複数の地域（エリア）に分けられた日本地図が、探索の対象となるエリアが強調表示された状態で表示される。このスカウト機能では、プレイヤーは、探索の対象となるエリア（図 9 の例では、エリア 9（サブエリア 9 - 1, 9 - 2, ...））ごとに設けられる「探索する」と表記されたメニュー m 1 0 を選択操作する。この操作を契機として、探索の対象となるエリアについての探索処理が行われ、選手が発掘された場合に表示領域 1 0 2 にその選手の選手カードが表示される仕組みになっている。このとき、メニュー m 1 0 が選択操作されて探索処理が行われる度に、表示領域 1 0 1 に表示されている「探索率」（％）の値が増加する。また、表示領域 1 0 1 には、1 回の探索処理に要する行動力の値（図 9 の例では「5」）が表示される。1 回の探索処理につき、表示されている行動力の値だけ行動ポイントが減少し、一定量の強化ポイントが増加するように構成されている。スカウト実行手段 5 2 2 では、探索処理を行う度に、CPU 2 1 がプレイヤーデータベース 3 1 にアクセスし、対象となるプレイヤー ID の行動ポイント及び強化ポイントの値を更新する。

20

【 0 0 5 8 】

探索処理において、ゲームサーバ 2 0 の CPU 2 1 は、メニュー m 1 0 に対する選択操作を認識すると、スカウト用に予め設けられた複数の選手の中から所定の、あるいはランダムな確率で抽選を行う。CPU 2 1 は、抽選により選手を得た（発掘した）場合には、プレイヤーデータベース 3 1 にアクセスし、対象となるプレイヤー ID のデータに対して、発掘された新たな選手のデータを追加して、選手数の値を 1 だけ増加させる。さらに CPU 2 1 は、発掘された選手の選手カードを表示領域 1 0 2 に表示するための HTML データを生成して通信端末 1 0 宛に送信する。なお、この HTML データは、表示領域 1 0 1 の探索率のデータが更新されるようにして構成されている。プレイヤーによるメニュー m 1 0 に対する選択操作が繰返し行われ、図 9 においてサブエリア 9 - 1, 9 - 2, ... のすべてのエリアの探索率が 1 0 0 % に達すると、エリア 9 についての探索は終了し、探索対象は次のエリア（この場合、エリア 1 0）に移る。なお、後述するように、探索率が 1 0 0 % に達したとしても、表示領域 1 0 2 に表示可能な最大の枚数（図 9 のサブエリア 9 - 1 では、4 枚）に相当する数の選手が発掘できたとは限らない。

30

【 0 0 5 9 】

スカウト機能では、探索対象となるエリアごとに、1 回の探索処理に要する行動力が異なる。つまり、探索対象となるエリアごとに、1 回の探索処理で減少する（消費される）行動ポイントの量が異なる。

40

スカウト機能では、メニュー m 1 0 に対する選択操作を行う度に行動ポイントが減少していくため、スカウト機能が実行された直後にトップページが表示される場合には、そのトップページに表示される行動ポイントがスカウト機能の実行前よりも減少されて表示されることになる。なお、行動ポイントは、例えば所定時間（例えば 3 分）が経過する度に 1 ポイントずつ回復（増加）する。

【 0 0 6 0 】

図 1 0 に示すように、スカウト機能では、プレイヤーによるメニュー m 1 1 の選択操作によって、プレイヤーが既にプレイした（つまり、探索した）各エリアの探索結果が概観でき

50

るウェブページが表示される。表示領域 110 では、エリアごとの「コンプリート率」が表示される。「コンプリート率」（達成度）は、各エリアにおいて発掘可能な種類の選手の最大数に対して、実際に発掘した種類の選手の数の比率を%表示した値である。例えば、図9に示した例において、エリア9がエリア9-1, 9-2, 9-3の3つのサブエリアからなる場合、各サブエリアで最大4人の選手（4種類の選手カード）を発掘可能であるとすると、エリア9全体で12人の選手（12枚の選手カード）が発掘可能となる。このとき、発掘された選手の数がエリア9全体で6人の場合には、コンプリート率は50%となる。

図10に示す例では、プレイヤーがゲームのスカウト機能において、エリア9が最も進行したエリアであることを示している。なお、図10では、プレイヤーは、既にプレイ済みの他のエリア（エリア1～8）の中でコンプリート率が100%でないエリアを選択操作することで、選択したエリアの探索を再び行うことができるように構成されている。

【0061】

[強化機能]

前述したように、強化実行手段523は、2人以上の選手を一体化して特定の選手（プレイヤーキャラクタ）の能力を上昇させる強化機能を実行する。このゲームでは、プレイヤーが強化機能を実行するには一定量の強化ポイントが必要となる。

この一体化の処理は、例えば以下のように行われてよい。強化対象となるプレイヤーキャラクタ（プレイヤーによって指定された、残留するプレイヤーキャラクタ）を選手Aとし、選手Aに一体化させられて消失するプレイヤーキャラクタを選手Bとする。この場合、一体化の処理では、CPU21が選手Aの打力、走力、守備力の能力値に対して、選手Bの打力、走力、守備力の能力値の一定比率をそれぞれ加算することで、新たな選手Aの能力値を算出するようにしてもよい。この一体化の処理によって、選手Bの能力上の特徴が選手Aに反映されることになる。

一体化の処理後には、CPU21は、一体化の処理の後にプレイヤーデータベース31にアクセスし、対象となるプレイヤーIDのデータから選手Bのデータを削除して、選手数の値を1だけ減少させるとともに、対象となるプレイヤーIDの強化ポイントを所定量減少させる。なお、強化ポイントは、上記スカウト機能を実行したり、スカウトした選手カードを売却する（手放す）か、あるいは以下に説明する試合機能を実行したりすることによって増加する。

【0062】

上記プレイヤーキャラクタの一体化処理についての通信端末10における表示例について図11A及び図11Bを参照して説明する。図11A及び図11Bは、通信端末10に対する操作に応じて一連に表示される表示例である。

ゲームサーバ20のCPU21は、例えば図8のウェブページ上でメニュー2が選択されたことを認識すると、一体化の対象となる複数のプレイヤーキャラクタの選択を促すウェブページを表示するためのHTMLデータを通信端末10宛に送信する。このとき最初に表示されるウェブページの一例は、図11A(a)に示すように、強化指定選手（強化対象となるプレイヤーキャラクタ）の一覧であり、選択操作によって強化指定選手を選択できるように構成されている。強化指定選手が選択されると次に、図11A(b)に示すように、一体化させる選手（消失するプレイヤーキャラクタ）の一覧が表示される。図11A(b)に示すウェブページは、選択操作によって一体化させる選手を選択できるように構成されている。図11B(a)は確認用画面であり、例えば強化指定選手として選手A、一体化させる選手として選手Bが選択された例が示されている。ここで、「強化する」というメニューを選択する操作が行われると、その選択結果がゲームサーバ20へ通知される。ゲームサーバ20のCPU21は、受信した選択結果に基づいて、選手Aの新たな能力値を算出するとともに、プレイヤーデータベース31にアクセスして、選手Bのデータを、対象となるプレイヤーIDのデータから削除する。CPU21は、新たな能力値の増加度合いを示す値を含むHTMLデータを通信端末10宛に送信する。このHTMLデータの受信により、通信端末10は、図11B(b)及び図11B(c)に示すように、選択さ

10

20

30

40

50

れた選手Aのカードと選手Bのカードが重なり合い、合体して選手Aのカードのみが表示されるような演出表示を行う。図11B(c)に示すように、強化対象の選手Aの能力値の増加度合い(図11B(c)の例では、132%)を定量的に表示することが好ましい。

【0063】

[試合機能]

前述したように、試合実行手段524は、他のプレイヤーのチームと野球の対戦を行う試合機能を実行する。なお、以下の説明では、「プレイヤー間の対戦」と、プレイヤーが保持する選手カードに対応するプレイヤーキャラクタ間での対戦を意味する「プレイヤーキャラクタ間の対戦」とは同義である。

このゲームでは、試合機能を実行するには運営ポイントを必要とし、試合に勝利することで強化ポイントを得ることができる。つまり、試合機能の実行によって、プレイヤーIDに対応する運営ポイント、強化ポイントの値が変化しうる。1回の試合で必要となる(消費する)運営ポイントは、プレイヤーのチームで組まれるオーダーによって定まる値である。プレイヤーは、プレイヤーが保有する選手(プレイヤーキャラクタ)の中から試合に出場させたい選手をオーダー機能によって組み替えることができるが、試合に出場させたい所定数の選手のデータによって、運営ポイントの消費量が決定される。例えば、各選手に対して1回の試合で必要となるコストが予め割り当てられており、試合に出場させたい所定数の選手のコストの合計が運営ポイントとなる。所定数の選手は、例えば、野手11名(先発出場の9名:指名打者1名含む、代打2名)、投手6名(先発3名、中継ぎ2名、抑え1名)の合計17名の選手であってよい。1回の試合における運営ポイントの消費量は、プレイヤーのチームのオーダーに依存することから、トップページのメニューm3を選択操作する段階で、保持している運営ポイントによって試合を実行できるか否かをプレイヤーが判断することは難しい。なお、試合に出場させたい所定数の選手以外の選手は控え選手となる。試合における控え選手は試合には出場できないが、控え選手のコストは運営ポイントの消費量には加算されない。

運営ポイントは、例えば所定時間(例えば1分)が経過する度に1ポイントずつ回復(増加)する。

【0064】

試合実行手段524は例えば、以下のとおり実現される。あるプレイヤーIDに対応するプレイヤーの通信端末10のトップページ上でメニューm3(図8参照)の選択操作がなされ、その選択結果を受信すると、ゲームサーバ20のCPU21は、そのプレイヤーIDの対戦相手を、プレイヤーデータベース31に含まれる他のプレイヤーIDの中からランダムに決定する。このとき、対戦するプレイヤーID同士の技能レベルが同一であることが好ましい。

対戦相手が決定すると、CPU21は通信端末10宛に、対戦相手を通知するウェブページを表示するためのHTMLデータを送信する。対戦の実行に当たって、CPU21は、データベースアクセス部24を介してデータベースサーバ30のプレイヤーデータベース31にアクセスし、対象となるプレイヤーIDの運営ポイントが試合の実行に必要とする所定量以上である場合に、運営ポイントからその所定量を減少させるとともに、対戦相手となる2つのプレイヤーIDに対応付けられたキャラクタデータを読み出す。そして、CPU21は、読み出したキャラクタデータに基づいて、プレイヤーキャラクタ間の対戦を実行する。

【0065】

対戦の勝敗の決定方法は、プレイヤーキャラクタの能力値がその勝敗に影響を与える方法である限り如何なる方法を採用することができる。例えば、対戦相手となる2つのプレイヤーIDに対応付けられたプレイヤーキャラクタの能力値を比較し、より大きな能力値のプレイヤーキャラクタが、高い確率(例えば、60~90%の範囲内の所定の確率)をもって勝利するように設定してよい。この勝率は、能力値の差が大きいほど高い確率としてもよい。このとき、図6に示したように、能力値の項目が複数存在する場合には、所定の重み付け(

例えば、図6の例では、「打力」を0.3、「走力」を0.3、「守備力」を0.4の重み付けにする等)をもって総合的な能力値を算出し、この総合的な能力値を比較対象とすることができる。

【0066】

CPU21は、対戦相手となる2つのプレイヤーIDに対応付けられたプレイヤーキャラクタの対戦の対戦結果を決定すると、その対戦結果を含むウェブページを表示させるためのHTMLデータを、対戦相手の2つのプレイヤーIDのプレイヤーの通信端末10宛に送信する。そして、通信端末10は、ゲームサーバ20から受信したHTMLデータを解釈して対戦結果を含む画像を表示部16に表示する。対戦結果を決定した後、CPU21は、データベースアクセス部24を介して、対戦結果の詳細をゲーム結果データベース32に書き込む処理を行う。

10

図8に例示するトップページ上でプレイヤーがメニューm3を選択する操作が行われてから、対戦結果を含むウェブページが表示されるまでの時間は極めて短時間(例えば数秒)であるため、プレイヤーは、簡易な操作のみで極めて短期間で対戦結果を知ることができる。図12は、試合機能の実行によって表示されるウェブページを示す図である。図12(a)のウェブページでは、対戦相手を決定した後に試合開始の指示を促すページであり、試合の実行後の運営ポイントの予定値(図では、7ポイント)が表示される。図12(b)のウェブページでは、例えばスコア等を含む試合結果が表示される。試合に勝利すれば、プレイヤーは一定量の強化ポイントを得ることができる。

【0067】

20

1回の試合機能の実行によって運営ポイントが大幅に減少するように設定されている場合には、運営ポイントの回復(例えば、時間の経過)を待たなければ、プレイヤーは次の試合を実行することができないが、プレイヤーの行動ポイントや運営ポイントを直ちに回復させるアイテムとして「回復薬」を設けるようにしてもよい。回復薬は、例えば、サービス提供者からランダムなタイミングでプレイヤーが受け取ることができるように設定してもよいし、仲間のプレイヤーからプレゼント形式で受け取ることができるよう設定にしてもよい。この場合、取得した回復薬をプレイヤーが使用することで、行動ポイントや運営ポイントは直ちに最大値まで回復させられる。これにより、プレイヤーは、連続的に試合機能やスカウト機能を実行することができるようになるため、回復薬を使用しない他のプレイヤーに比べて、より短時間でゲームを進行させることができるようになる。

30

【0068】

[抽選機能]

前述したように、抽選実行手段525は、抽選によって選手カードを入手することを可能とする抽選機能を実行する。抽選機能は、好ましくは、選手カードを抽選箱の中から1枚を取り出す(引く)ような演出を経て実行される。抽選によって出現する選手カードは基本的にランダムであるが、技術能力の高かった選手や人気のある選手の選手カード(いわゆるレアカード)が抽選で出現する確率は非常に低く設定されている。抽選機能には、所定量のエールポイントと引き換えに選手カードを引く「エールポイントによる抽選」と、実質的にプレイヤーに課金することによってプレイヤーにより有利な抽選を行う「コインによる抽選」とがある。

40

【0069】

このゲームでは、プレイヤーは自らの仲間を登録することができるようになっている。登録可能な仲間の数の最大値は予め決定しておいてもよい。仲間のプレイヤー間では、メッセージの交換、ゲーム上のアイテムのプレゼントあるいはアイテムの交換、相手のプレイヤーにエールを送る(応援する)等、ネットワーク上の交流を図ることを可能とするネットワークサービスが提供される。プレイヤーは、仲間のプレイヤーにエールを送ることで一定量のエールポイントを得ることができ、所定量のエールポイントと引き換えに選手カードを引く「エールポイントによる抽選」を、無料抽選として行うことができる。

【0070】

図13は、通信端末10に表示されるウェブページ上のメニューm4(図8参照)が選

50

択操作されたときに表示され、エールポイントによる抽選の実行をプレイヤーに促すウェブページの表示例である。図13に示すウェブページでは、プレイヤーが所持するエールポイント（所持エールポイント）と、この抽選1回に必要なエールポイントとが表示される。図13のページにおいて、「抽選する」と表記されたメニューを選択操作することで抽選処理が実行される。抽選処理は、様々な方法を探りうる。例えば、抽選対象となる複数の選手カードから抽選の都度、ランダムに1つの選手カードを選択する方法を採ることができる。この方法では実質的に、各選手カードが選択される確率（出現確率）は同一である。また、抽選対象となる複数の選手カードの各々についてそれぞれ出現確率、あるいは出現確率の範囲を予め決めておき、その出現確率に従って1つの選手カードを選択する方法を採ることができる。抽選処理において、ゲームサーバ20のCPU21は、エールポイントによる抽選用に予め設けられた複数の選手カードの中から抽選処理を行って選手カードを決定し、その選手カードを表示領域102に表示するためのHTMLデータを通信端末10宛に送信する。

10

【0071】

抽選実行手段525では、以下の処理が行われる。CPU21は、抽選処理後に、プレイヤーデータベース31にアクセスし、対象となるプレイヤーIDのエールポイントを所定量減少させる。さらにCPU21は、抽選により選手カードを引いた場合には、対象となるプレイヤーIDのデータから、抽選で引いた選手（プレイヤーキャラクタ）のデータを追加して、選手数の値を1だけ増加させる。

【0072】

以上、ゲーム進行手段52の主要な機能（スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能）について説明した。

20

ゲーム進行手段52はさらに、プレイヤーが保持する各ポイントあるいは選手数に基づいて、プレイヤーによって選択されたメニューに応じた機能（スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能）が実行できるか否かを判定し、選択されたメニューに応じた機能が実行できない場合には、機能が実行できないことをプレイヤーに報知するためのテキストを含むページを通信端末10上に表示する。例えば、1回の探索処理に行動力が「5」必要となるエリアについてスカウト機能を実行しようとする場合に、プレイヤーの行動ポイントが「3」のときには、スカウト機能を実行できないため、例えば「行動力が足りません。行動力は3分ごとに1回復します。ゆっくり待ちましょう。」などといったテキストを表示させる。このとき、ゲームサーバ20のCPU21は、ユーザデータベース31にアクセスして、プレイヤーの行動ポイントのデータと、探索対象のエリアに要する行動力（既定値）との比較処理を行って、スカウト機能の実行可否を判定する。

30

【0073】

上述したように、このゲームでは、図8のプレイヤーデータ表示領域に表示される行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、および選手数は、スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能の各機能の実行によって変動しうるものとなっている。図14は、このゲームにおいて、行動ポイント、運営ポイント、強化ポイント、エールポイント、選手数の増加要因と減少要因とを整理して一覧にしたものである。なお、上記各機能の実行によるポイントの消費量は、別個に設定してよく、それぞれ異なっているもよい。

40

【0074】

ゲーム進行手段52は、図14に示す増加要因と減少要因のうち、スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能の各機能の実行が要因でないもの（時間の経過、回復薬の使用、仲間へのエール、選手カードの売却（後述する））について、各ポイントの更新処理を行う。ゲーム進行手段52において、例えば、時間の経過に応じて行動ポイントを増加させるときには、CPU21が内蔵するタイマを動作させ、所定時間（例えば3分）が経過すると、ユーザデータベース31にアクセスして、行動ポイントの値をインクリメントする。

【0075】

50

なお、スカウト機能、強化機能、試合機能、及び抽選機能の実行に応じたポイントの増量及び減少量（消費量）は既定値であるが、その値は、プレイヤーのゲーム内の状況によって異なってよい。例えば、前述したように、スカウト機能では、探索対象となるエリアごとに必要となる行動力が異なる場合には、スカウト機能の実行による行動ポイントの消費量が、プレイヤーのゲームの進行度合いによって変化する。例えば、このゲームのスカウト機能では、エリア1、エリア2、...とゲームが進行するにつれて、1回の探索処理に要する行動力が増加するように設定されている。

【0076】

再度図7を参照すると、ゲーム機能選択手段53は、ゲームに設けられた複数の機能（スカウト機能、強化機能、試合機能、抽選機能、及びオーダー機能）の中で、プレイヤーIDに関連付けてプレイヤーが保有するポイント等によって実行可能な機能のうちいずれかの機能を、ゲームにおいて予め設定された優先度に従って選択する機能を備える。

ここで、ゲームにおいて予め設定された優先度は、ゲームの性質に応じて適宜設定することができるが、例えばソーシャルゲームでは、ゲームを効率的に進行させるようにプレイヤーを誘導することができるように設定されていることが好ましい。例えば、本実施形態で挙げている野球形式のデジタルカードゲームでは、プレイヤーは、以下の（A）～（C）のサイクルを順に行っていくことで、自らのチームのレベルを上げながらゲームを進行させることが、効率的なゲームの進め方の一つである。

（A）自ら保有している選手（プレイヤーキャラクタ）を強化してチームの能力を上げる

。

（B）強化によって保有する選手数が減少した場合には、スカウト機能で新たな選手を発掘（取得）する。

（C）能力を上げたチームで他のプレイヤーのチームと対戦して勝利し、強化ポイントを得る。

そこで、ゲーム機能選択手段53における機能の優先度は、例えば、強化機能、スカウト機能、試合機能、抽選機能の順で設定されていることが好ましい。

【0077】

前述したゲーム進行手段52が、プレイヤーが保持する各ポイントあるいは選手数に基づいて、プレイヤーによって選択されたメニューに応じた機能（スカウト機能、強化機能、試合機能、抽選機能、及びオーダー機能）が実行できるか否かを判定し、ゲーム機能選択手段53は、実行可能な機能の中から、予め設定された優先度に従って1つの機能を選択する。

【0078】

設定手段54は、通信端末10が釦入力方式の場合には、ゲーム機能選択手段53によって選択された機能を、所定の指示入力釦に割り当てる。設定手段54は、通信端末10がタッチパネル入力方式の場合には、ゲーム機能選択手段53によって選択された機能を、複数のメニューにおける所定の位置に割り当てる。

設定手段54の機能を実現するため、ゲームサーバ20のCPU21は、所定の指示入力釦に対する操作、あるいは複数のメニューの所定の位置に対する指示を認識したときに予め設定された優先度に従って選択された1つの機能を実行するように、プレイヤーからの選択操作に対する処理を予め決定する。

【0079】

変更手段55は、ゲーム機能選択手段53によって選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態を変更する。変更手段55の機能を実現するために、選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態が、選択されていない場合と比較して異なるようにしたHTMLデータを生成し、そのHTMLデータを通信端末10宛に送信する。

変更手段55によって実現されるメニューの表示形態の変更例を、図15及び図16に示す。図15は、通信端末10が釦入力方式の場合に、選択された機能に割り当てられたメニューの表示形態の変更例を示す。図16は、通信端末10がタッチパネル入力方式の場合には、選択された機能に割り当てられたメニューの表示形態の変更例を示す。いずれ

10

20

30

40

50

の場合も、選択された機能がスカウト機能である場合を示している。

【 0 0 8 0 】

図 1 5 に示す例では、変更手段 5 5 は、メニュー m 1 に対応付けられた位置に所定のマーク m k 1 を表示させ、かつメニュー m 1 全体を点滅表示させることによって、メニュー m 1 の表示形態を変更する。なお、この場合の所定のマーク m k 1 は、数字の「 5 」であり、設定手段 5 4 によって割り当てられる指示入力釦を特定するために設定されている。つまり、設定手段 5 4 によって割り当てられた指示入力釦が「 5 キー」である場合に、マーク m k 1 を「 5 」とすることによって、選択された機能を実行するためにプレイヤーが操作すべき指示入力釦を案内している。このような表示によって、プレイヤーは、操作すべき指示入力釦を直ちに認識することができる。なお、マーク m k 1 は、指示入力釦を特定する表記形態であれば何でもよく、任意の文字、数字、記号、符号、しるし、標章、図案等であってよい。

10

【 0 0 8 1 】

図 1 5 に示す例において、マーク m k 1 の表示は必須ではない。例えば、マーク m k 1 を表示させずに、メニュー m 1 を点滅させる、メニュー m 1 の表示色を変更させる、あるいはメニュー m 1 の表示サイズを変更させる等であってもよい。選択された機能を実行するためにプレイヤーが操作すべき指示入力釦が、プレイヤーに既知である場合（例えば、図示しないゲームの説明書に記述されている場合）や、ウェブページ上の他の領域において指示入力釦がプレイヤーに案内されている場合には、マーク m k 1 の表示は無くてもよい。

【 0 0 8 2 】

図 1 6 に示す例では、変更手段 5 5 は、トップページの基本メニュー表示領域において、ゲーム機能選択手段 5 3 によって選択された機能が割り当てられたメニュー m 6 を表示する。つまり、この例では、基本メニュー表示領域に表示される複数のメニューとしてメニュー m 1 ~ m 6 が設けられており、変更手段 5 5 は、メニュー m 6 に表示される文字を、ゲーム機能選択手段 5 3 によって選択された機能に応じて変更する。図 1 6 では、ゲーム機能選択手段 5 3 によってスカウト機能が選択された例を示しており、メニュー m 6 には、「スカウト」の文字が表示される。

20

ゲーム機能選択手段 5 3 によって逐次選択される機能をプレイヤーが連続的に操作できるようにするため、メニュー m 6 の位置は、図 1 6 に示すウェブページ上で固定であることが好ましい。図 1 6 に例示するように、メニュー m 6 がプレイヤーに対して推奨されているメニューであることを示すマーク（図 1 6 では、「オススメ」の文字と矢印）を付してもよい。

30

また、変更手段 5 5 は、ゲーム機能選択手段 5 3 によって選択された機能が割り当てられたメニュー m 1 を強調表示してもよい。図 1 6 では、メニュー m 1 の表示を点滅させる例が示される。メニュー m 1 を強調表示することで、選択された機能を特定する文字をメニュー m 6 に表示しない場合であっても、プレイヤーは選択された機能を認識することができる。

【 0 0 8 3 】

（ 6 ）本実施形態のゲーム制御装置の主要な処理のフロー

次に、本実施形態のゲーム制御装置により行われる主要な処理のフローの一例について、図 1 7 のフローチャートを参照して説明する。図 1 7 は、主としてゲーム機能選択手段 5 3、設定手段 5 4、及び変更手段 5 5 によって実行される処理を示すフローチャートである。図 1 7 に示す処理はプレイヤー ID ごとに行われ、プレイヤー ID に対応する通信端末 1 0 宛の HTML データを生成するために逐次実行されてもよいし、プレイヤー ID に対応する通信端末 1 0 からのウェブページの更新要求に応じて HTML データを生成するために実行されてもよい。また、図 1 7 は、HTML データの送信先の通信端末 1 0 が釦入力方式の場合を例としている。

40

【 0 0 8 4 】

図 1 7 に示すフローチャートは、上述した野球形式のデジタルカードゲームにおいて予め設定されている機能の優先度が、強化機能、スカウト機能、試合機能、抽選機能の順で

50

ある場合を例としている。この優先度は、プレイヤーがゲームを効率的に進行させることができるようにすることを意図して設定されている。

そこで先ず、ゲーム機能選択手段53は、1番目に高い優先度である強化機能が実行できるか否かを判断するために、対象となるプレイヤーIDの選手数が最大値(Max)であり、かつ強化ポイントが所定の閾値TH1以上あるか否かを判定する(ステップS10)。選手数が最大値に達している場合には、スカウト機能によって新たな選手カードを得ることができないため、プレイヤーに対して、選手カードの一体化処理によって選手数を低下させる強化機能を実行することを推奨することが好ましい。そのため、先ずステップS10の判定処理を行うようにしている。ステップS10において選手数が最大値であると判定された場合には、設定手段54は、強化機能を、所定の指示入力釦として5キーに割り当てる処理を行う(ステップS12)。

10

【0085】

ステップS10において選手数が最大値に達していないと判定された場合には、ゲーム機能選択手段53は、2番目に高い優先度であるスカウト機能が実行できるか否かを判断するために、プレイヤーIDの行動ポイントが所定の閾値TH2以上であるか否かを判定する(ステップS14)。ここでは、ゲーム機能選択手段53は、行動ポイントが、プレイヤーが現在プレイしているエリアの1回の探索処理に要する行動力よりも大きいかなんかを判定する。つまり、上記閾値TH2は、例えばエリアごとの1回の探索処理に要する行動力の値としてよい。ステップS14の判定がYESの場合には、選手数が最大値に達しておらず、かつ少なくとも1回の探索処理を実行できる行動ポイントをプレイヤーが保持しているため、新たな選手を発掘するためのスカウト機能を実行することをプレイヤーに推奨することが好ましい。そのため、設定手段54は、スカウト機能を所定の指示入力釦として5キーに割り当てる処理を行う(ステップS16)。

20

【0086】

ステップS14において行動ポイントが所定の閾値TH2未満であると判定された場合には、ゲーム機能選択手段53は、3番目に高い優先度である試合機能が実行できるか否かを判断するために、プレイヤーIDの運営ポイントが所定の閾値TH3以上であるか否かを判定する(ステップS18)。このゲームにおいて、保有している選手の強化、あるいは新たな選手の発掘ができない場合には、他のプレイヤーとの対戦に勝利して強化ポイントを得るために試合機能を実行することをプレイヤーに推奨することが好ましい。そのため、設定手段54は、試合機能を所定の指示入力釦として5キーに割り当てる処理を行う(ステップS20)。

30

なお、このゲームでは、強化ポイントと行動ポイントが時間の経過とともに回復するため、プレイヤーには強化機能あるいはスカウト機能が実行できるようになるまで待機するという選択肢もあるが、それではプレイヤーが継続的にプレイを行うことができず面白みに欠けるため、ステップS20では、試合機能の実行を推奨することとしている。

【0087】

ステップS18において運営ポイントが所定の閾値TH3未満であると判定された場合には、ゲーム機能選択手段53は、4番目に高い優先度である抽選機能が実行できるか否かを判断するために、プレイヤーIDのエールポイントが所定の閾値TH4以上であるか否かを判定する(ステップS22)。このゲームにおいて、保有している選手の強化、新たな選手の発掘、他のプレイヤーとの対戦のいずれかができない場合には、新たな選手を抽選により引く抽選機能を実行することをプレイヤーに推奨することが好ましい。そのため、設定手段54は、抽選機能を所定の指示入力釦として5キーに割り当てる処理を行う(ステップS24)。エールポイントが所定の閾値TH4未満であると判定された場合には、設定手段54は、優先度が最も低いオーダー機能を所定の指示入力釦として5キーに割り当てる処理を行う(ステップS26)。

40

【0088】

このゲームに設けられた強化機能、スカウト機能、試合機能、抽選機能、オーダー機能のいずれかの機能がステップS10～S26の処理で選択され、所定の指示入力釦として

50

5キーに割り当てられると、変更手段55は、以下の処理を行う。変更手段55は、選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態が、選択されていない場合と比較して異なるようにしたHTMLデータを生成し、そのHTMLデータを通信端末10宛に送信する(ステップS28)。例えばスカウト機能が選択された場合に、ステップS28で生成されたHTMLデータを受信した通信端末10が表示するウェブページは、図15に例示したとおりである。この表示を見たプレイヤーは、現在のプレイヤーのゲーム上のポイントから、スカウト機能の実行が推奨されていることを知ることができる。図15の例では、「5」のマークmk1が、スカウト機能が割り当てられたメニューm1の表示領域内に表記されるため、これを見たプレイヤーが直ちに操作すべき指示入力釦(5キー)を認識できるような表示構成となっている。

10

【0089】

なお、選択された機能が変更された場合には、HTMLデータが新たに生成される。変更手段55は、プレイヤーの通信端末10に表示されているウェブページを自動更新させる場合には、次の更新時に、新たに生成されたHTMLデータを通信端末10宛に送信する。変更手段55は、プレイヤーの通信端末10からのウェブページの更新要求に応じてHTMLデータを送信する場合には、新たなHTMLデータを生成した後、更新要求を受信するためHTMLデータを送信しない。

【0090】

上述したように、このゲーム制御装置によれば、プレイヤーごとのゲーム上のポイントに応じて、ゲームに設けられる複数の機能のうち、ゲームを効率的に進行させることができるような機能が選択され、その機能の実行をプレイヤーに推奨するように構成されている。推奨される機能は、プレイヤーのゲーム内の状況や時間の経過とともに時々刻々と変化するプレイヤーのポイントに応じて更新されていくが、更新の都度、推奨されている機能が分かるように、表示画面上のメニューの表示形態が変更される(例えば強調表示される)ため、プレイヤーは、直ちに推奨されている機能を知ることができる。また、プレイヤーは、自らのポイントでいずれの機能が実行できるか否かについて考える必要がない。

20

ゲーム制御装置によって推奨されている機能は、所定の指示入力釦(釦入力方式の通信端末の場合)または所定の位置(タッチパネル入力方式の通信端末の場合)に割り当てられているため、プレイヤーは、同じ操作または同じ指示動作を繰り返すことのみで、逐次変更される推奨された機能を、連続的に実行することができる。そのため、ゲームを進行させる上で極めて操作性が良い。

30

よって、このゲーム制御装置によれば、プレイヤーが簡易な操作でゲームを効率的に進行させることができる。

【0091】

(7)変形例

(7-1)表示形態についての変形例1

上記実施形態において、通信端末10に表示される基本メニュー表示領域の表示形態の変形例(変更手段55の処理の変形例)について、図18~20を参照して説明する。

図15では、変更手段55は、例えばスカウト機能が選択された場合に、メニューm1に対応付けられた位置に所定のマークmk1を表示させ、かつメニューm1全体を点滅表示させることによって、メニューm1の表示形態を変更する例について示したが、これに限られない。図18に示す表示形態としてもよい。つまり、図18(a)に示すように、メニューm1に表示される文字のサイズを大きくすることでメニューm1を強調表示させるようにしてもよい。図18(b)に示すように、メニューm1の表示の模様および/または表示色を変更することでメニューm1を強調表示させるようにしてもよい。なお、前述したように、マークmk1を表示することが好ましいが、必須ではない。

40

【0092】

図15及び図18では、変更手段55は、例えばスカウト機能が選択された場合に、メニューm1の表示領域内の表示態様を変更させる例を示したが、これに限られない。メニューm1に対応する表示領域の表示形態の変更についても、実質的にメニューの表示形態

50

の変更に含まれる。例えば図19に示す表示形態としてもよい。図19では、図15及び図18とは異なり、メニューm1～m5が一行に整列されている。この場合、図19(a)に示すように、メニューm1の近傍の表示領域にマークmk2を表示することで、メニューの表示形態の変更を行ってもよい。図19(b)に示すように、メニューm1に対応する表示領域にマークmk3を表示することで、メニューの表示形態の変更を行ってもよい。

なお、図19に示すように、マークmk2, mk3の表示位置は、選択された機能(この場合、スカウト機能)に割り当てられたメニューm1の表示領域に対応した位置に配置されていればよく、必ずしもメニューm1の表示領域内の位置に配置する必要はない。

【0093】

図20に例示するように、例えば選択された機能に割り当てられたメニューm1に対応付けられた位置に表示するマークmk4は、プレイヤーが操作すべき方向指示釦を特定する文字が表記されている必要はない。この例では、ウェブページ上でプレイヤーが操作すべき方向指示釦がテキストによって案内されており、メニューに対応付けられた位置に任意のマークを設けたとしても、操作すべき指示入力釦についてプレイヤーが分からないという事態は生じない。

【0094】

(7-2)表示形態についての変形例2

既に説明したように、上記野球形式のデジタルカードゲームのスカウト機能では、1回の探索処理に要する行動力がそれぞれ異なる複数のエリアの探索(複数のセグメントのプレイ)に細分化されて構成されており、プレイヤーは、エリア1から順にプレイ対象(探索対象)となっている。そして、既にプレイしたエリアについては、選択操作に応じて再び探索することができるように構成されている。このとき、図17のステップS14の判定の閾値TH2は、プレイヤーにとって最も進行したエリア(以下、「現在のエリア」という。)の探索処理に要する行動力に基づいて設定されているため、このフローチャートでは、プレイヤーが選択可能なエリアであって、かつ探索に要する行動力が現在のエリアより低くて済む他のエリア(他のセグメント)についてスカウト機能を実行することは考慮されていない。そこで、この変形例2では、プレイヤーが選択可能なエリアであって、かつ探索に要する行動力がより低くて済む他のエリアの探索処理についても、スカウト機能(第1の機能)として選択されるように構成される。

【0095】

図21は、この変形例2のフローチャートである。図21において図17と異なる点は、ステップS15a, S15bが追加された点である。ステップS14で、プレイヤーにとって現在のエリアの探索処理ができない場合(行動ポイント<TH2)、ステップS15aでは、ゲーム機能選択手段53は、現在のエリア以外の他のエリアを対象にして、各エリアに設定されている行動力の値と現在の行動ポイントを比較し、行動力が行動ポイントよりも小さいエリアがあればすべて抽出する。次に、ステップS15bにおいて、ゲーム機能選択手段53は、抽出した1または複数のエリアからいずれかのエリアを選択する。ステップS16では、ステップS15bで選択されたエリアの探索処理を実行するものとして、スカウト機能(第1の機能)が5キーに割り当てられる。

【0096】

ステップS15bにおけるエリアの選択方法については、適宜設定することができる。例えば、ゲーム機能選択手段53は、探索処理の実行に要する行動力が最も低い(つまり、行動ポイントの消費量が最も少ない)エリアを選択してもよい。これにより、プレイヤーの行動ポイントの消費が極力抑制される。

エリアの選択は、エリアのコンプリート率(達成度)に応じて行ってもよい。例えば、コンプリート率が最も低いエリアが選択される場合には、プレイヤーにとって、コンプリート率が低いエリアの底上げを図ることができる。コンプリート率が最も高いエリアが選択される場合には、プレイヤーにとって、既に高いコンプリート率のエリアを例えば100%のコンプリート率(つまり、そのエリアをクリアするレベル)にすることができるため、

10

20

30

40

50

達成感が得られる。

【 0 0 9 7 】

この変形例において、ゲーム機能選択手段 5 3 によりスカウト機能が選択された場合、そのスカウト機能の実行の対象が現在のエリアであるか、他のエリアであるかをプレイヤーに容易に認識できるように、通信端末 1 0 上のウェブページで表示されることが好ましい。図 2 2 は、通信端末 1 0 がタッチパネル入力方式の通信端末の場合に、推奨されるスカウト機能の実行の対象が現在のエリアであるか、他のエリアであるかを、メニューの位置の違いによって提示するようにしたウェブページの例である。この例では、メニュー m 6 は、図 1 6 に示した表示例と同位置に配置され、推奨されるスカウト機能の実行の対象が現在のエリアである場合に表示される。一方、メニュー m 7 は、メニュー m 6 とは異なる位置（第 2 の位置）に配置され、推奨されるスカウト機能の実行の対象が現在のエリア以外の他のエリアである場合に表示される。メニュー m 6 , m 7 は必ずしも互いに隣接して配置する必要はなく、離間していてもよい。

10

なお、通信端末 1 0 が釦指示入力方式の場合には、推奨されるスカウト機能の実行の対象が現在のエリアであるか、他のエリアであるかを、互いに異なる指示入力釦に割り当てるようにしてもよい。指示入力釦を特定するマークを表示することは必須ではないが、表示した方が好ましい。例えば、推奨されるスカウト機能の実行の対象が現在のエリア以外の他のエリアであり、その機能を 6 キー（第 2 の指示入力釦）に割り当てた場合には、図 1 5 におけるマーク m k 1 の表記を「 6 」としてもよい。

【 0 0 9 8 】

20

なお、上述した実施形態では、ゲームに設けられる複数のエリアについてエリア 1 から順にプレイする場合を例として説明したが、複数のエリアについてのプレイの順序が規定されている場合に限られない。例えば、各エリアにおける探索処理に要する行動力がランダムに設定されており、現在のエリアがプレイヤーが直近に選択した任意のエリアである場合であってもよい。

【 0 0 9 9 】

（ 7 - 3 ）優先度の設定についての変形例 3

この変形例では、推奨する機能の優先度を上述した実施形態に対して変更する場合の変形例である。この変形例では、上述した実施形態に対して新たに選手カードの売却機能が設けられ、売却機能に割り当てられたメニューが表示部に表示される。売却機能とは、プレイヤーが自ら保有する選手の選手カードを売却することで一定量の強化ポイントを得る機能である。売却によってプレイヤーの選手数は 1 低下する。売却機能を設けた場合、上述した野球形式のデジタルカードゲームの効率的なゲームの進め方の一つは以下の（ A ）～（ C ）のサイクルを繰返し行った後に（ D ）を行うことであってもよい。

30

（ A ）スカウト機能で新たな選手を発掘（取得）する。

（ B ）強化ポイントが足りない場合には、スカウト機能で取得した選手のうち不要な選手を売却機能によって売却し、強化ポイントを得る。

（ C ）得られた強化ポイントを用いて強化機能を実行し、スカウト機能で取得した選手のうちオーダーに入れた（つまり控えでない）選手を強化する。

（ D ）選手の能力を上げたチームで他のプレイヤーのチームと対戦して勝利し、強化ポイントを得る。

40

この場合、ゲーム機能選択手段 5 3 における機能の優先度は、例えば、スカウト機能、強化機能、売却機能の順で設定されていることが好ましい。

【 0 1 0 0 】

図 2 3 のフローチャートではまず、ゲーム機能選択手段 5 3 は、1 番目に高い優先度であるスカウト機能を実行できるか否かを判断するために、対象となるプレイヤー ID の選手数が最大値（ M a x ）であるか否かを判定する（ステップ S 5 0 ）。選手数が最大値に達しておらず、かつ行動ポイントが所定の閾値 T H 2 以上である場合には（ステップ S 5 2 : Y E S ）、新たな選手を発掘するためのスカウト機能を実行することをプレイヤーに推奨することが好ましい。そのため、設定手段 5 4 は、スカウト機能を所定の指示入力釦として

50

5 キーに割り当てる処理を行う（ステップ S 5 4）。

ステップ S 5 0 で選手数が最大値であると判定された場合には、スカウト機能は実行できないため、2 番目に優先度が高い強化機能が実行できるか否かを判断するために、プレイヤー ID の強化ポイントが所定の閾値 T H 1 以上であるか否かを判断する（ステップ S 5 6）。強化ポイントが所定の閾値 T H 1 以上である場合には、強化機能を所定の指示入力釦として 5 キーに割り当てる処理を行う（ステップ S 5 8）。強化ポイントが所定の閾値 T H 1 未満である場合には、売却機能により不要な選手を売却して強化ポイントを得ることをプレイヤーに促すため、売却機能を所定の指示入力釦として 5 キーに割り当てる処理を行う（ステップ S 6 0）。

スカウト機能、強化機能、売却機能のいずれかの機能がステップ S 5 0 ~ S 6 0 の処理で選択され、所定の指示入力釦として 5 キーに割り当てられると、変更手段 5 5 は、以下の処理を行う。変更手段 5 5 は、選択された機能が割り当てられたメニューの表示形態が、選択されていない場合と比較して異なるようにした H T M L データを生成し、その H T M L データを通信端末 1 0 宛に送信する（ステップ S 6 2）。

【 0 1 0 1 】

この変形例では、野球形式のデジタルカードゲームにおける機能の優先度を、プレイヤーのチームの能力を向上させるという観点で設定されている。つまり、図 2 3 の手順に従ってプレイヤーに推奨されるメニューは、プレイヤーのチーム力を向上させる点に特化している。チーム力をどこまで引き上げた後に他のプレイヤーとの対戦を行うかについてはプレイヤーの判断に委ねられ、プレイヤーは、他のプレイヤーとの対戦を行うときには、例えば図 1 5 においてメニュー m 3 の選択操作を行うことになる。例えば、プレイヤーは、5 キーを連続的に操作し、十分にチーム力が高まったと判断した所望のタイミングで、メニュー m 3 を選択操作する。プレイヤーが対戦に勝利すれば強化ポイントを得ることができ、その強化ポイントは、自らのチームをさらに高めるために使用される。

【 0 1 0 2 】

以上、本発明の実施形態について詳細に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されない。また、各実施形態は、本発明の主旨を逸脱しない範囲において、種々の改良や変更をしてもよいのは勿論である。

例えば、上記実施形態のゲーム制御装置は、プレイヤーによって操作される通信端末との間の無線通信によって、プレイヤーの通信端末上でソーシャルゲームを実現する場合を例として説明したが、このような形態に限られない。本発明のゲーム制御装置は、G U I 環境で動作する家庭用ゲーム機（オンライン機能の有無を問わない）においても実現することができる。この場合、本発明のゲーム制御装置に設けられる各手段は、家庭用ゲーム機内の C P U を主体として実現される。また、本発明のゲーム制御装置を家庭用ゲーム機で実現する場合には、家庭用ゲーム機のゲーム用のメニューはウェブページ上ではなく、表示部に表示されるページ上あるいは画像上に配置される。このようなページあるいは画像用のデータは、家庭用ゲーム機内で生成される。

上記実施形態では、通信端末 1 0 に表示されるウェブページ上のメニューは、いわゆるプルダウン形式（1 つのメニューを操作すると複数のメニューがプルダウン形式で表示されて、その複数のメニューからいずれかのメニューを選択操作するもの）で設定されていてもよい。その場合には、ウェブページ上でプルダウン形式の推奨メニューを設け、その推奨メニューからプルダウン形式で表示される複数のメニューの一番上に、選択された機能が割り当てられたメニューを逐次表示させるようにすればよい。

【 符号の説明 】

【 0 1 0 3 】

- 1 0 ... 通信端末
- 1 1 ... C P U
- 1 2 ... R O M
- 1 3 ... R A M
- 1 4 ... 画像処理部

10

20

30

40

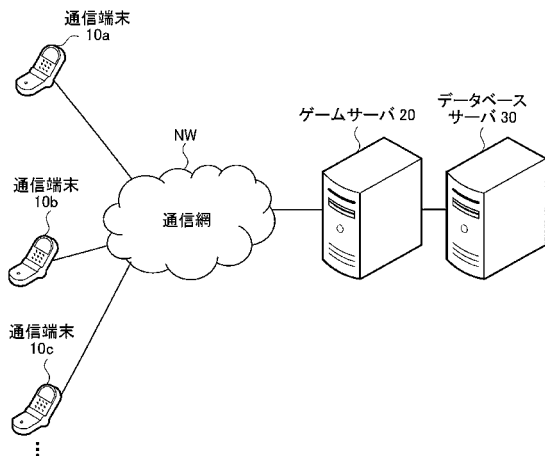
50

- 1 5 ... 指示入力部
- 1 6 ... 表示部
- 1 7 ... 無線通信インタフェース部
- 1 8 ... バス
- 2 0 ... ゲームサーバ 2 0
- 2 1 ... C P U
- 2 2 ... R O M
- 2 3 ... R A M
- 2 4 ... データベースアクセス部
- 2 5 ... 通信インタフェース部
- 2 6 ... バス
- 3 0 ... データベースサーバ
- 3 1 ... プレイヤデータベース
- 3 2 ... ゲーム結果データベース
- 5 1 ... 登録手段
- 5 2 ... ゲーム進行手段
- 5 2 1 ... ゲーム機能表示手段
- 5 2 2 ... スカウト実行手段
- 5 2 3 ... 強化実行手段
- 5 2 4 ... 試合実行手段
- 5 2 5 ... 抽選実行手段
- 5 3 ... ゲーム機能選択手段
- 5 4 ... 設定手段
- 5 5 ... 変更手段

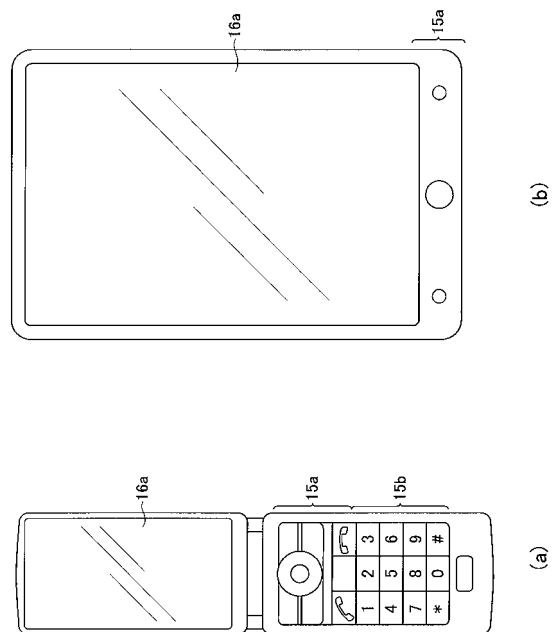
10

20

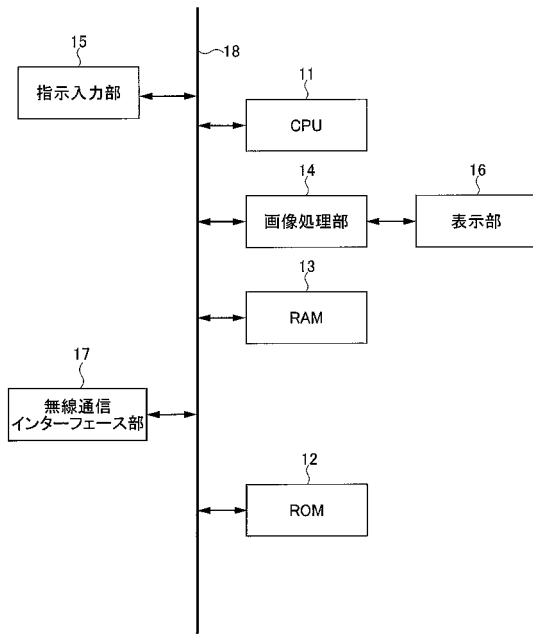
【図 1】



【図 2】

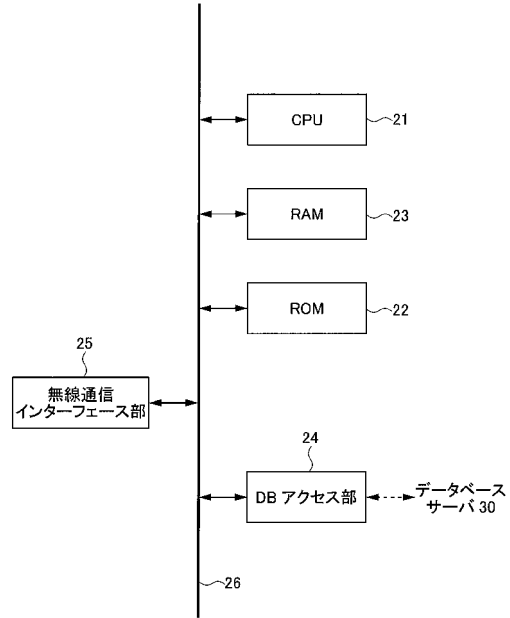


【図3】



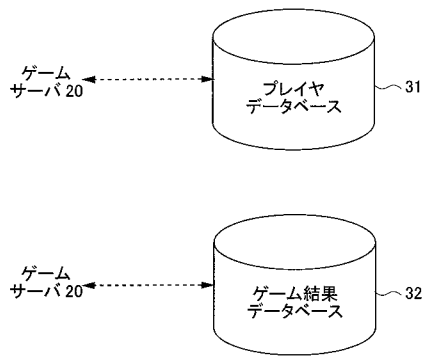
通信端末 10

【図4】



ゲームサーバ 20

【図5】



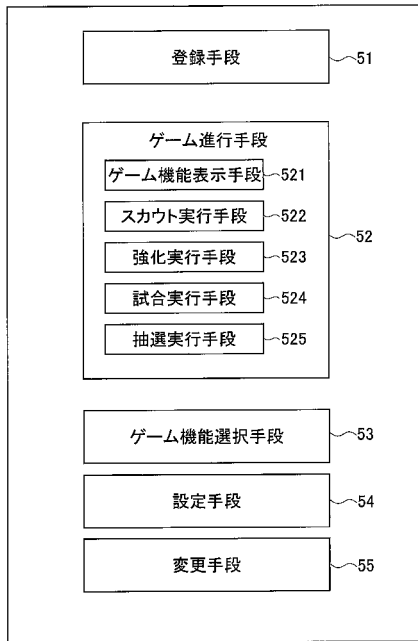
データベースサーバ 30

【図6】

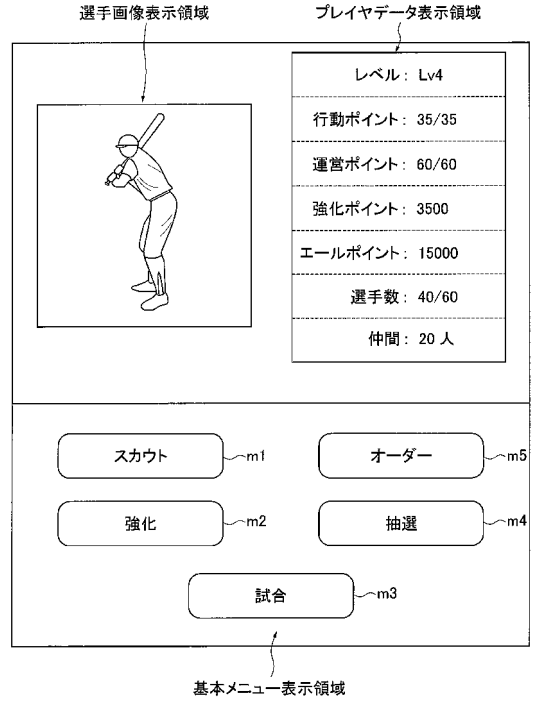
プレイヤーID	000001				
表示名 / 表示画像	ABC	xxx.jpg			
技能レベル	Lv4				
行動ポイント	35				
運営ポイント	60				
強化ポイント	3500				
エールポイント	15000				
選手数	40人 (MAX60人)				
所持コイン	5000コイン				
仲間	012345, ...				
保有アイテム	選手カード	画像データ			
	PL001	xxx.jpg			
	PL081	xxx.jpg			
	⋮	⋮			
	パズルカードのピース	画像データ			
	PU001	xxx.jpg			
キャラクターデータ	選手	能力値			
		打力	走力	守備力	...
	PL001	300	450	810	
	PL081	900	250	400	
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

プレイヤーデータベース

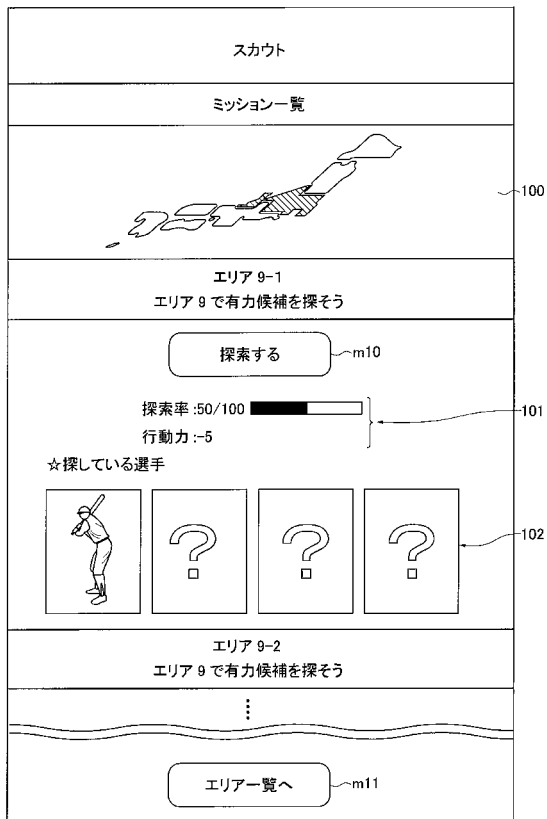
【図7】



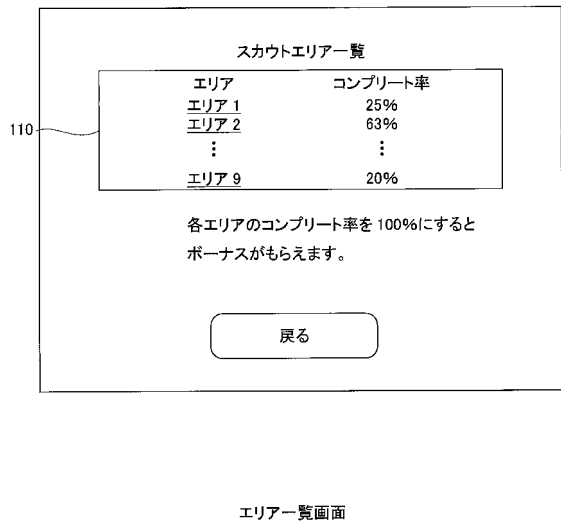
【図8】



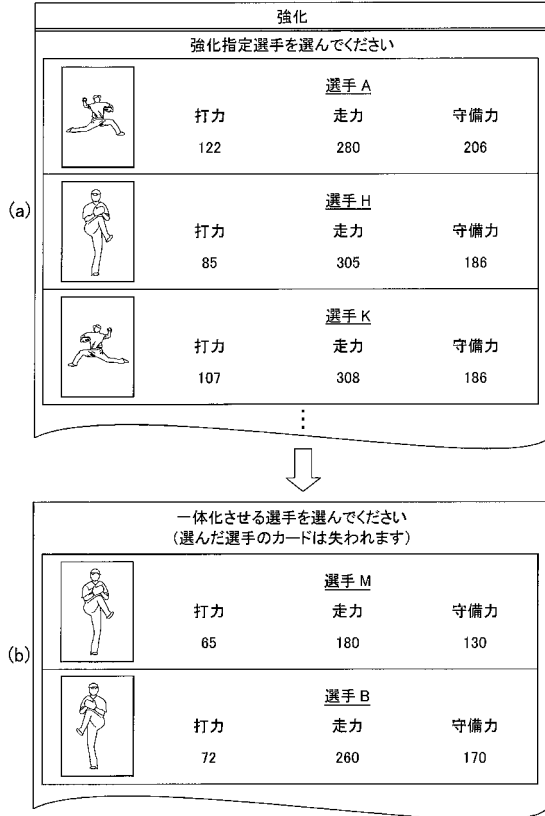
【図9】



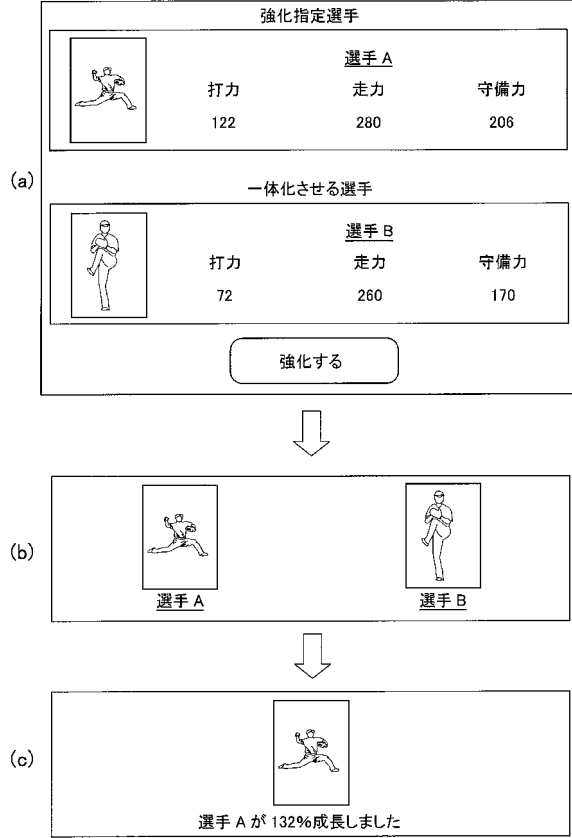
【図10】



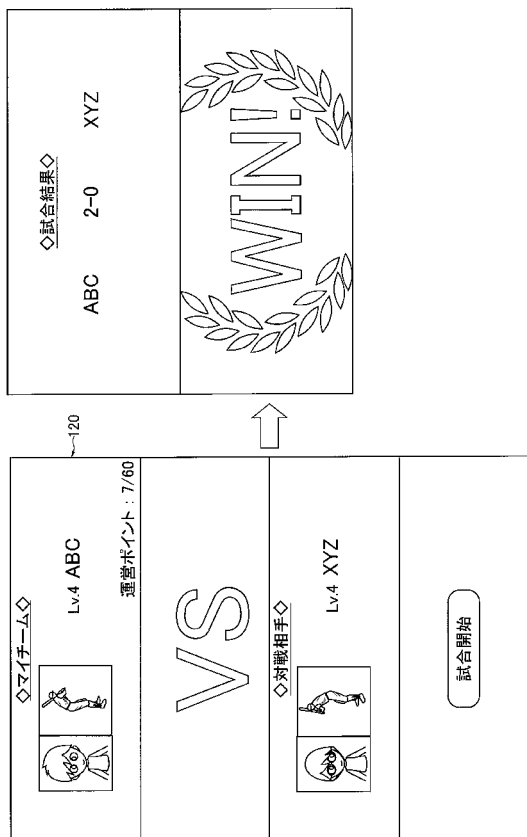
【図11A】



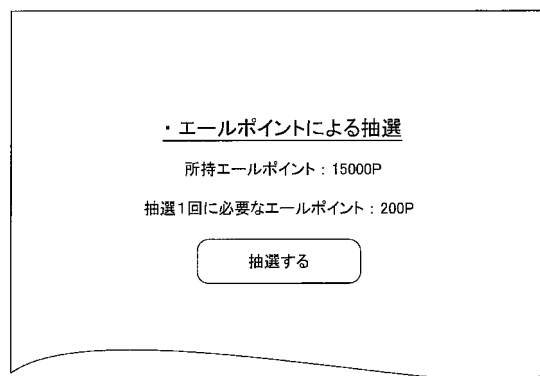
【図11B】



【図12】



【図13】

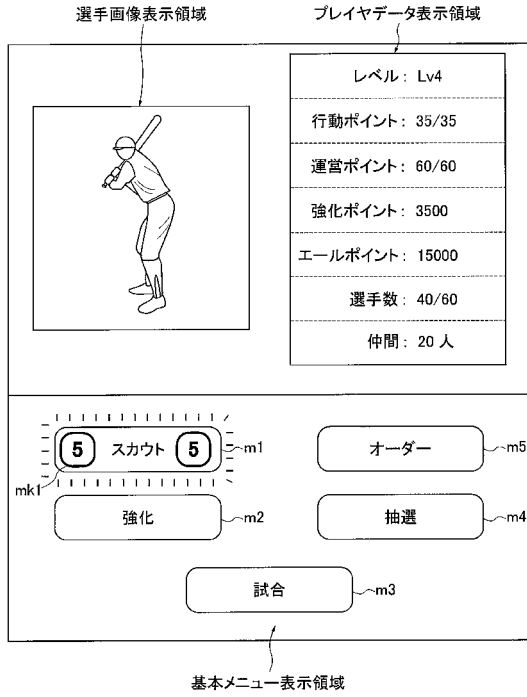


【図14】

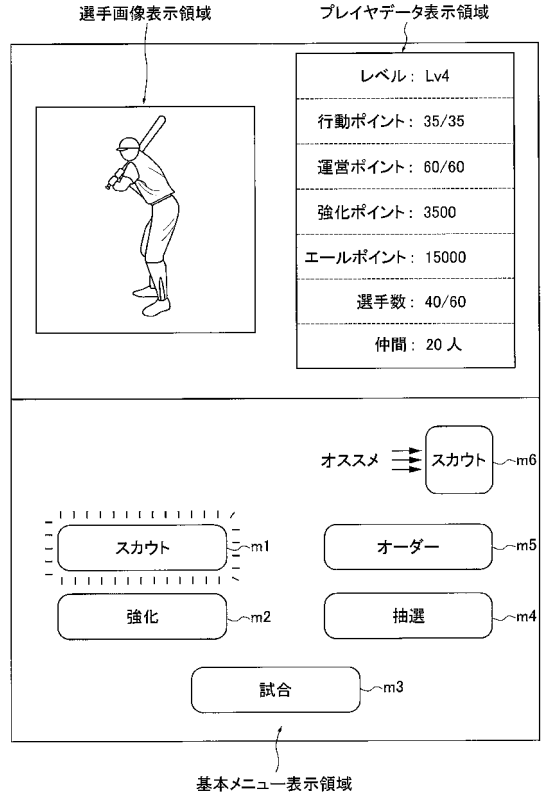
	増加要因	減少要因
行動ポイント	・時間の経過 ・回復薬の使用	・スカウトの実行 (探索)
運営ポイント	・時間の経過 ・回復薬の使用	・試合の実行
強化ポイント	・スカウトの実行 ・試合での勝利 ・選手カードの売却	・強化の実行
エールポイント	・仲間へのエール	・抽選の実行
選手数	・抽選の実行 ・スカウトの実行	・強化の実行

(a)

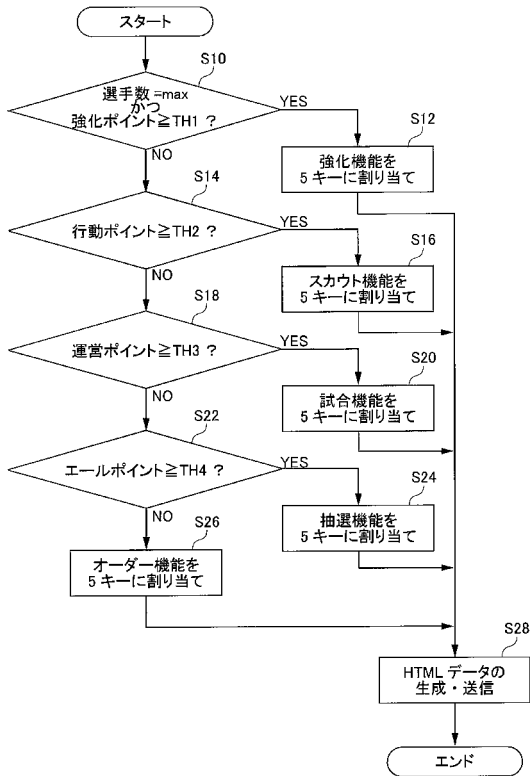
【図15】



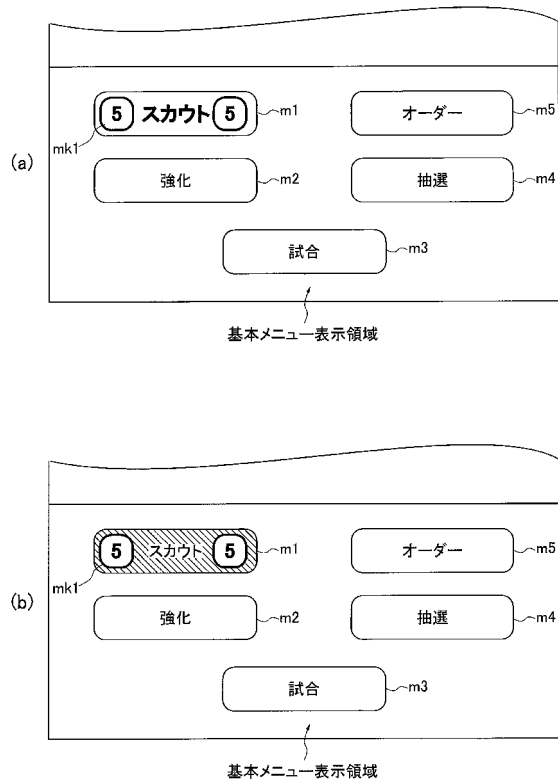
【図16】



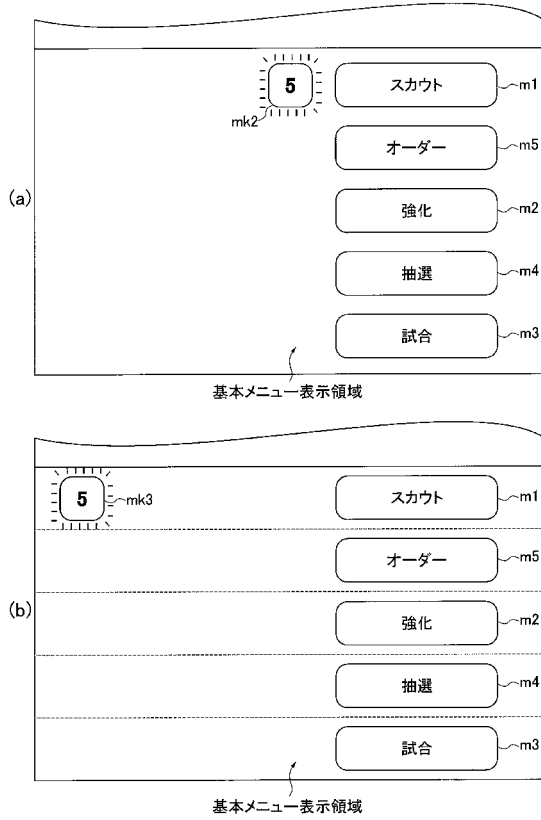
【図17】



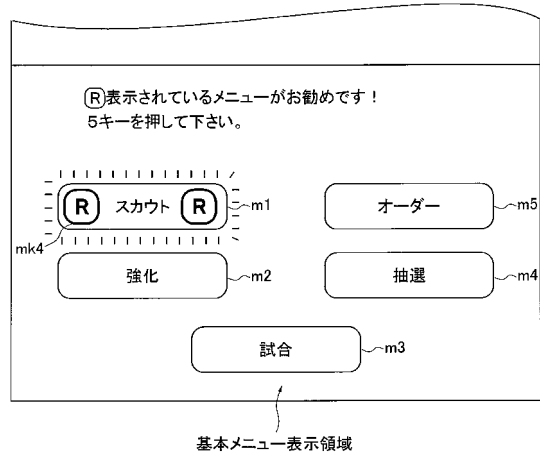
【図18】



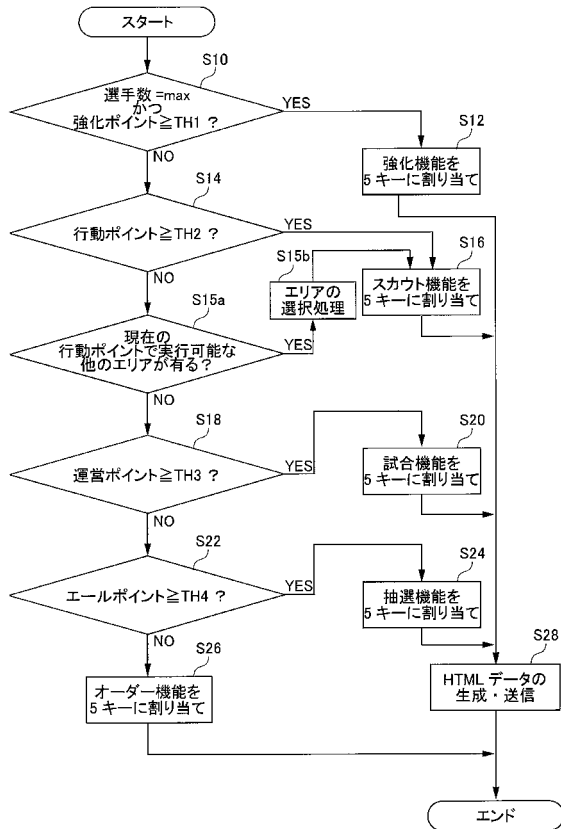
【図19】



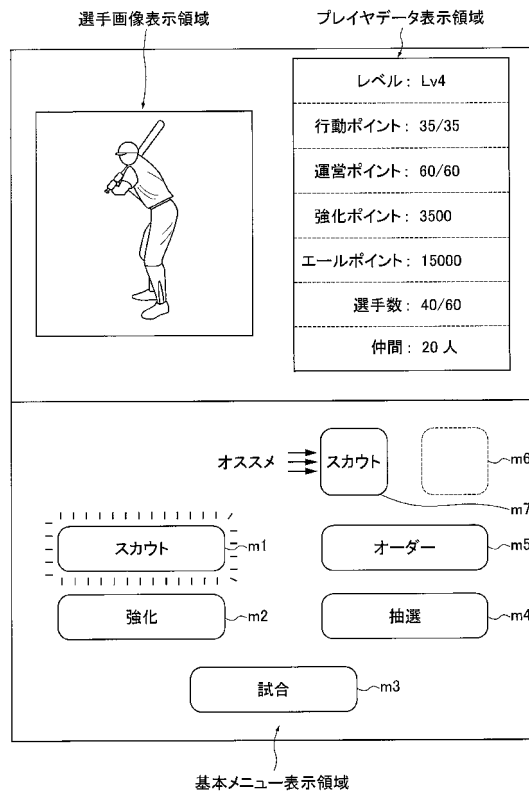
【図20】



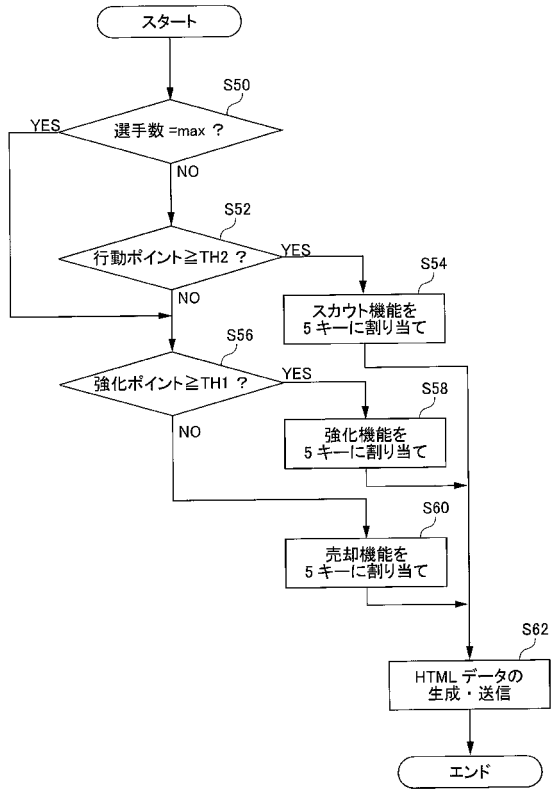
【図21】



【図22】



【図23】



フロントページの続き

審査官 松本 隆彦

(56)参考文献 特開2011-104391(JP,A)
特開2011-66850(JP,A)
特開平8-234885(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F13/00-13/98
G06F3/02-3/048